Broj 56 12/09 CENA 80 DIN. • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE DRAGON AGE: ORIGINS

www.screenfun.rs

SCREENFUN

EKSKLUZIVNO

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

NajMMOćniji MMO svih vremena!

POKLONI: PS2 I PSP

CoD: Modern Warfare 2
Hit sezone! Grandiozna pucačina s maestralnim multiplejerom

Assassin's Creed II
Bolje od originala! Ezio je nova zvezda igračke industrije

Tekken 6
Novi borci! Brutalne borbe za sjajnu zabavu

INDIE GAMES: TOP 10 SKRIVENIH DRAGULJA ZA 2010.

Autodesk
Authorized Training Centre

Youtube >> yugo+transformers
preko 300.000 pregleda

Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Već 7 godina u Srbiji postoji jedinstvena škola za kompjutersku **3D animaciju i vizuelizaciju** sa polaznicima od 13 do 73 godine iz zemlje i inostranstva.

Sledeći ciklus kurseva počinje u februaru 2010. godine.

Pozivamo sve zainteresovane da posete Chiron školu i iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za uzbudljivu karijeru u zemlji ili inostranstvu i krenu stopama uspešnih studenata koji sada rade u svetski poznatim kompanijama širom sveta od Novog Zelanda, preko Engleske, do Amerike.

Škola koja je prva u kontinentalnom delu Evrope dobila sertifikat za obuku na programu **Autodesk Maya**, nudi vam školovanje zasnovano na višegodišnjem iskustvu i znanju naših stručnjaka koje su sticali radeći na filmovima "Ratovi Zvezda", "K-19", "Suvišni izveštaj", "Znaci", "Perl Harboru" i mnogim drugima uz mnogobrojna gostujuća predavanja profesionalaca iz 3D industrije.

Srećni praznici!

www.chiron.edu.rs • 3621-430 • 3621-340
www.chironforum.com

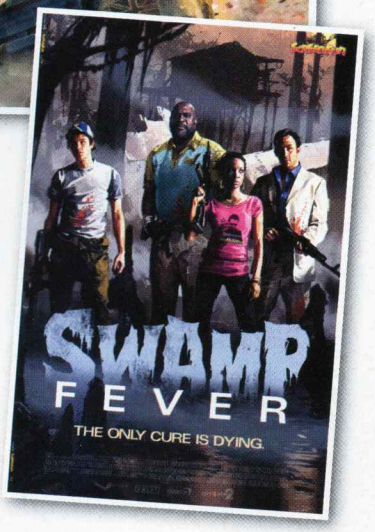
Reč urednika

Ovaj decembar donosi nam brojne novitete koji će vam promeniti svakodnevni život. Jeste li znali da ćete, po novom Zakonu o bezbednosti u saobraćaju, morati da upalite svetla na automobilu kada igrate Need for Speed? Pazite dobro šta radite, obavezno se vežite za fotelju, isključite fiksni i okačite hendsfri o uši. Nepoštovanje novih propisa doneće vam brojne neprijatnosti i sakupiti negativne bodove, što će vam umanjiti skor na kraju trke. Šalu na stranu, novi zakon donosi neke novitete koje, možda, i nećete tako lako prihvatiti. Tako je odsad zabranjena upotreba mobilnog telefona pri prelaženju pešačkog prelaza! Nema više razglabanja o tome kako ste završili neki quest u Dragon Age: Originsu dok ste na zebri - kako ne biste završili lični quest. Zanimljivo je videti kako će se policija ponašati kada primeti da se na pešačkom prelazu igrate na PSP-u ili nekoj drugoj ručnoj konzoli. Spravica deluje vrlo slično mobilnom telefonu, vi tamo nešto kuckate - i to je više nego dovoljno da vam uzmu 3.000 dinara iz novčanika. Nema načina da to izbegnete, stoga odložite oružje u futrolu i ne čačkajte dok ne stignete do destinacije! Kuda ćete za Novu godinu? Sada, kada je putovanje bez viza konačno moguće, bilo bi poželjno da ostavite zmajeve, zombije i nekromansere kod kuće da se malo odmore od vas i krenete da istražujete svet. Sve što tražimo od vas jeste da nam pošaljete razglednicu! Ne, ne želimo razglednicu sa slikom vašeg okićenog računara!

Igor Conić

Tebi ne mogu ništa

Epic Mickey
Disney hit za Wii
str. 12



twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

2 poklon-postera:
CoD: Modern Warfare 2 i Left 4 Dead 2

Special

8 **TOP 10 skrivenih dragulja za 2010.**
Nezavisne igre od kojih ćete postati zavisni u 2010.

Preview

4 **Star Wars: The Old Republic**
Ekskluzivni intervju s piscem igre
12 **Epic Mickey**
Dobro poznat junak u novom ruhu
14 **Kada će stići**
Raspored izlaženja igara

Test

po abecednom redu

36 **Assassin's Creed 2**
22 **Call of Duty: Modern Warfare 2**
26 **Divinity II: Ego Draconis**
50 **DJ Hero**
42 **Dragon Age: Origins**
47 **Fallout 3 GOTY**
35 **GTA Chinatown Wars**
54 **Left 4 Dead 2**
52 **Machinarium**
46 **Need for Speed: Nitro**
39 **New Super Mario Bros.**
28 **Ninja Blade**
48 **SAW**
30 **Star Wars: Force Unleashed:** Ultimate Sith Edition
40 **Tekken 6**

Hardware

56 **Spisak novogodišnjih želja**
Lista hardvera za šoping

Fun

58 **ScreenFunShots**
Najbolji na jednom mestu
60 **Megaposter**
Četvrti deo postera Assassins's Creed II
61 **Svaštara**
Koje bi igre na pusto ostrvo poneo Ivan Ivanović?

DJ Hero
Žurka za celu ekipu
str. 50

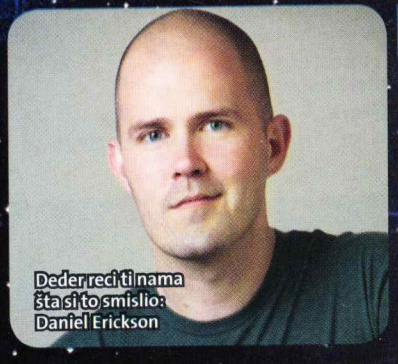
Još u ScreenFunu

16 **Vesti**
Industrija video igara spaja Nikolu Teslu i Bradda Pitta
18 **Turnir PES 2010**
Najbolji osvojili vredne nagrade
20 **A sada malo vi**
Majice Tekken 6 i Assassins's Creed
53 **Osvojite PS2 i PSP**
Konzole čekaju na vas

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Najnoviji projekat Biowarea uzdrmao je igračku. populaciju MMO u korenu. Saznali smo od insajdera kako će nas Sila sve ponovo obuzeti

BioWare je već godinama sinonim za vrhunske RPG-ove. Kad god ova kompanija najavi rad na novom projektu, uzburkaju se strasti širom sveta i dlanovi fanova počnu da se znoje. Otkad je procurio glas da je njihov novi projekat - MMORPG, uzbuđenje se neviđeno podiglo. Još kada smo saznali da je u pitanju neka poznata licenca - nagađanjima nije bilo kraja. Ipak, ispostavilo se da je rasplet priče vrlo logičan - licenca je, naravno, Star Wars, svet u kojem je BioWare već ranije briljirao čuvenim KOTOR igrama, a sama igra je najveći MMORPG projekat ikad započet i, kako kažu, jedan od najvećih projekata ikada viđenih u industriji zabave. Iako se zasad zna malo konkretnih detalja, jer je objavljivanje igre i dalje prilično daleko, pokušali smo da izvučemo ponešto od Danijela Ericksona, glavnog pisca igre. Iako nam ni on nije smeo baš mnogo reći, uspeli smo da saznamo nešto što će vas obradovati.



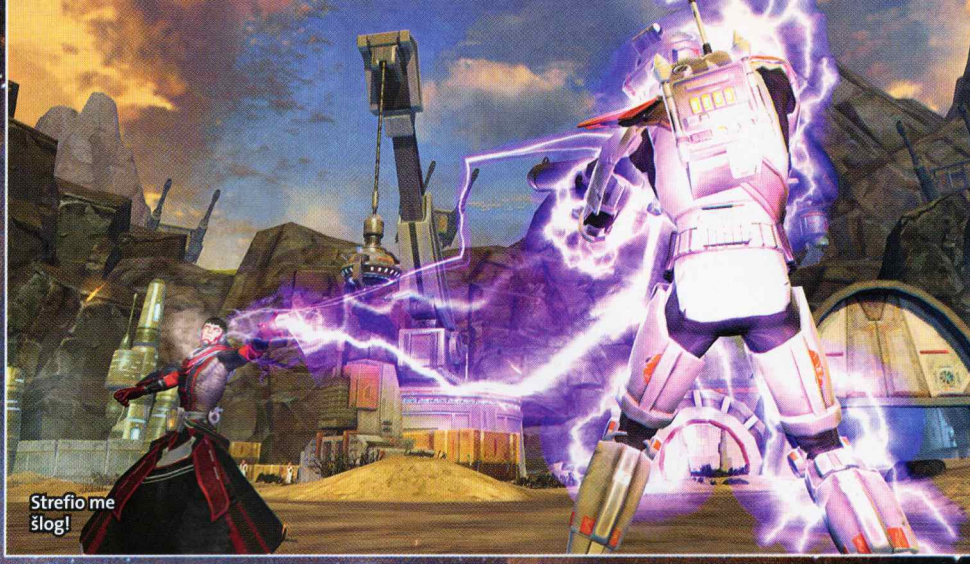
Deder reci ti nama šta si to smislio: Daniel Erickson

ScreenFun: O igri Star Wars: The Old Republic već se priča kao o najvećoj koju je BioWare ikad napravio. Ovo je, čini se, potpuno tačno: biće to duhovni nastavak KOTOR igara i, koliko smo dosad čuli, pomeriće granice u odnosu na sve vaše predašnje RPG-ove, pa i na MMORPG-ove uopšte! Da li biste nam, za početak, mogli reći hoće li zaplet na neki način biti nastavak KOTOR zapleta, ili će imati neku konkretnu vezu s njime, osim one očigledne - što su smešteni u univerzum Star Wars?

Dželaj glavom, bradom, kukuljicom i svetlosnim mačem

Force Push sigurno će vam biti jedna od omiljenih magija za obračun sa slabijim neprijateljima

Kakav stas! To je pravi dželaj!



Strefio me šlog!

Daniel Erickson: Igra je smeštena ne samo u univerzum Star Wars nego i u doba Stare Republike, što znači da će veza biti mnogo: poznata mesta, neki likovi koje ne biste očekivali, kao i odgovori na pitanja postavljena pre 300 godina.

SF: BioWare je čuven po kvalitetnom pisanju, po dijalozima, zapletima i izborima koji imaju prave posledice jer otvaraju jedne, a zatvaraju druge opcije za igrače. Koliko smo razumeli, vaša namera je da SW:OR zadrži deo klasičnog BioWare singleplayer šmeka, tj. da akcije igrača imaju posledice, štaviše, da utiču na svet igre. Kako mislite to da postignete i kako će to uopšte raditi u MMORPG okruženju?

DE: Naše igre su uvek bile pune izbora, pa ni The Old Republic u tom pogledu nije ništa drugačija. Donosimo iste sadržaje visokog kvaliteta i pred igrače stavljamo teške izbore, ali sada u multiplayer okruženju, gde se možda nećete baš lako složiti s ostalima u družini. Naterati dželaja i krijumčara da se slože u načinu na koji treba rešiti problem jeste deo multiplayer zabave.

Agent će imati pune ruke špijunskog posla

Recikliranje Silom

SF: Igra je podešena za klasičan realm vs realm, jer se u tom dobu Republika bori sa Sith Empireom, pošto su njeni Mračni lordovi osvojili veći deo galaksije. Znači li to da će postojati nekakva glavna linija priče, koja s vremenom napreduje, pa u skladu s time nastaju promene u svetu, oličene u velikim apdejtima i ekspanzijama?

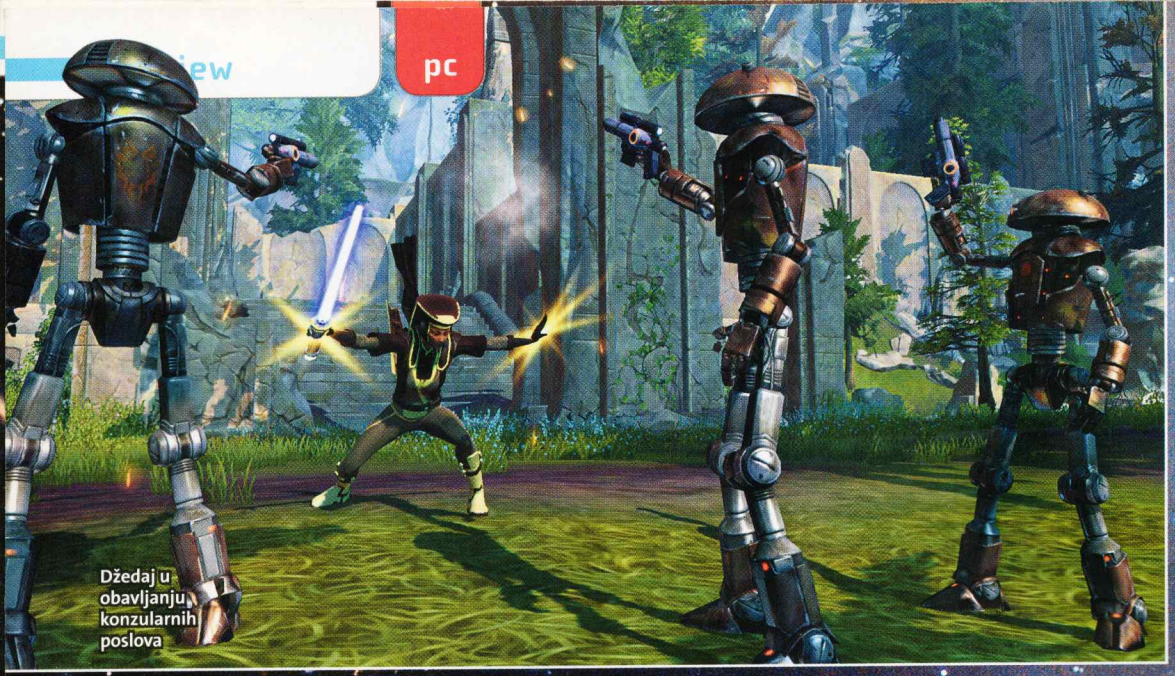
DE: Malo je prerano za razgovor o budućim planovima tipa ekspanzije, ali svaka priča mora imati kraj, u njoj mora da protiče vreme kako bi radila. Dakle, da, stvari će se menjati u galaksiji i čitavi će svetovi, možda, biti mnogo drugačiji kada ih ponovo posetite.

SF: Trudite se da svakom igraču obezbedite jedinstveno iskustvo, nešto što je i dalje u velikoj meri neostvareno u MMORPG-ovima. To želite da postignete pre svega tako što će svaka klasa imati posebnu priču. Možete li nam reći nešto više o samim klasama i njihovim pričama?

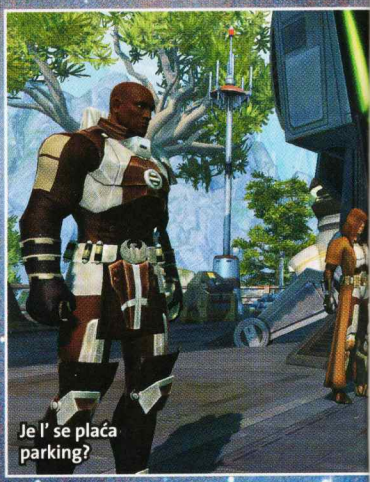
DE: Obelodanili smo svih osam klasa

Ajde zaigrajte svi malo u strujnom kolu

Neka ScreenFun bude s tobom



Dželaj u obavljanju konzularnih poslova



Je l' se plaća parking?

Troši kao grejalica

u igri: Jedi Knight, Jedi Consular, Smuggler, Republic Trooper, Sith Warrior, Sith Inquisitror, Imperial Agent i Bounty Hunter. Svaka klasa ima nešto jedinstveno, ima potpuno svojstvenu priču od početka do kraja igre. Jedi Knight je najbliži klasičnoj BioWare priči visoke avanture i junaštva. Jedi Consular je više salonski dželaj, koji se bavi diplomatijom i otkrivanjem tajni sile. Republic Trooper prolazi kroz ratnu priču, u kojoj će se igrač obreti do kolena u blatu i surovoj stvarnosti prljavog rata što predugo traje. Sith Warrior je Jedi Knight okrenut naglavačke, jer će mladi Sith morati da se snađe u svetu u kome svi jedni drugima zabadaju nož u leđa, boreći se za moć i čuvajući mnoge drevne tajne. Sith Inquisitor je zasnovan na modelu Palpatin - sav je od mračnih tajni Sitha i živi da prigrabi moć iz senke.

OSAM KLASA ZA JEDINSTVENO IGRAČKO ISKUSTVO: Svaka klasa - druga priča

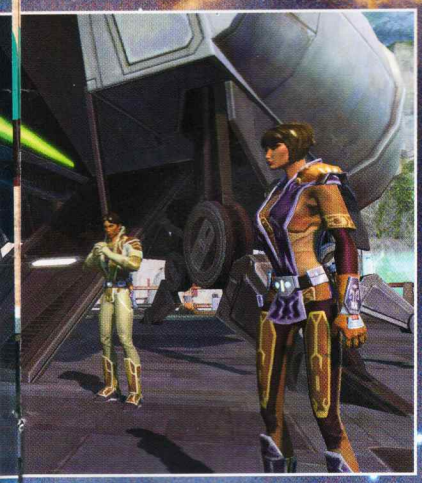
Trooper:
Krvi i plastike do kolena

Jedi Knight:
Za klasične junake

Sith Inquisitror:
Prigrabite moć iz senke

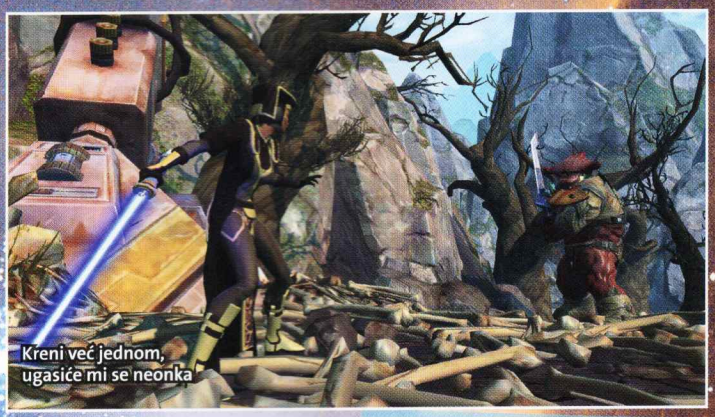
Bounty Hunter:
Koliko vredi čija glava

Imperial Agent:
Skrivanje, intrige, atentati



Eat light!

Bando crvena!



Kreni već jednom, ugasiće mi se neonka

Možda su Smuggler i Imperial Agent najrazličitiji od svega što smo ranije radili. Smugglerova priča biće prepuna romantike, neverovatnih situacija, živopisnih likova i vrcavih dosetki. Kako bi to bilo biti Han Solo? Imperial Agent pruža igračima priliku da iskuse Imperiju iznutra. Skrivanje, intrige i atentati - ključni za Imperial Agenta, koji se kreće kroz senke galaksije, boreći se sa spoljašnjim i unutrašnjim pretnjama po bezbednost Imperije. Imperial Agent omogućiće igračima da iskuse Star Wars iz potpuno drugog ugla, kao špijunski roman mešan s akcionim filmom.

SF: Kako planirate da iskoristite socijalni aspekt MMORPG-ova? Hoće li questovi i događaji biti instancirani (tako da ne možete sresti druge igrače), hoće li biti gildi, PvP arena i takvih stvari?

DE: O tome još ne možemo pričati! Izvinjavamo se!

SF: Kako će se regulisati napredak likova?

DE: Ni o tome još ne smemo da beknemo.

SF: Sudeći po onome što smo dosad videli, igra će imati nešto jednostavniju, stilizovanu grafiku. Je li razlog tome želja da radi na što više mašina ili je u pitanju nešto drugo?

DE: Dostupnost je bila bitna, ali je takođe bilo važno da imamo stil koji će biti prepoznatljivo naš i koji neće s vremenom gubiti na dopadljivosti. Često baš najsavremenija grafika visoke rezolucije prva počne da izgleda zastarelo čim se pojavi sledeća generacija - a mi želimo da budemo tu godinama. Dobra vizuelna stilizacija nikad ne zastareva.

SF: Što se tiče glasovne glume, ovo je jedan od najvećih poduhvata ikada - ne samo u video igrama nego i u industriji zabave uopšte! Možete li nam reći nešto više o glasovnoj glumi i muzici u igri?

DE: Širom sveta imamo studije koji već nekoliko godina timski rade da bi obezbedili nivo talenta i kvaliteta na koji su fanovi navikli u igrama BioWare, ne samo u pogledu glasova nego i kad je reč o originalnoj muzičkoj podlozi. Trebalo je za to mnogo planiranja i mnogo vere, ali rezultat je već sada neverovatan!

SF: Ovo je više od igre, ovo je pravi multimedijalni projekat, koji će biti deo zvaničnog kanona Star Wars. Možete li nam reći nešto više o ostalim aspektima projekta, poput onlajn stripa, i o tome kako su oni uvezani sa zapletom igre i globalnim zapletom Star Warsa?

DE: Samo naša scenaristička biblija za igru odavno je prebacila 2.000 strana, a to je tek deo rada koji se ulaže u to da The Old Republic postane jedno pravo mesto, ono koje ima i suštinu i dubinu. Svaki delić projekta, od stripa do hronologije, uzima ponešto tog sveta i istražuje ga kako bi se fanovima otkrile neke nove stvari. Tako im pružamo priliku da vide nešto što ne bi mogli ako bi samo igrali igru.

SF: I za kraj, je li tačno da će se igra prvo pojaviti u Evropi? Recite da jeste! Dobro, recite još nešto, na primer, otkud to?

DE: Planovi za objavljivanje i dalje su tajna! Pratite vesti!

Jedi Consular: Diplomatija i otkrivanje tajni Sile

Smuggler: Za one željne Han Solove avanture

Sith Warrior: Mračne sile struje vašim venama

Star Wars: The Old Republic

ŽANR: MMORPG

IZDAVAČ: LucasArts

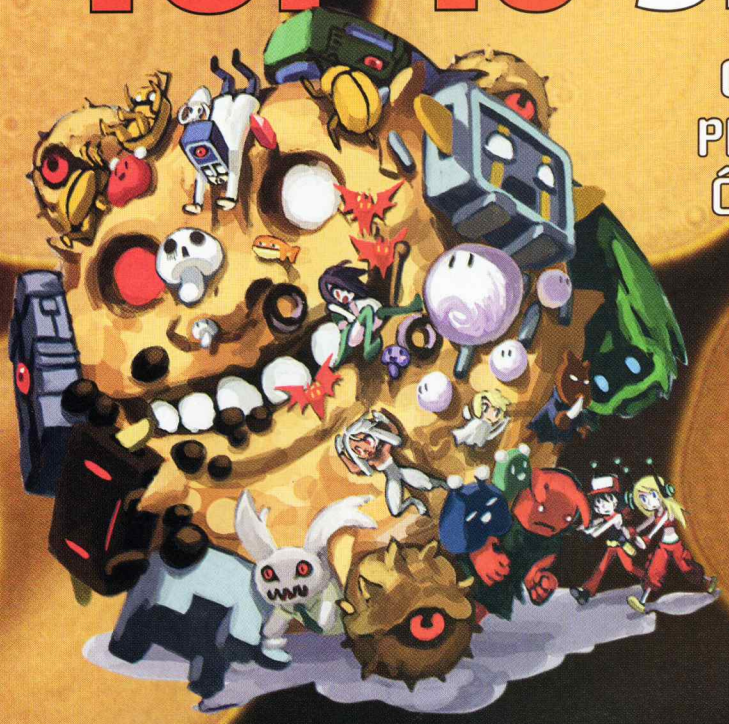
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: Ne zna se

PLATFORME: PC PS3 360 WII DS2 NDS PSP

UTISAK: Najveći MMORPG projekat ikad, u izvedbi, možda, najpoznatijeg RPG studija, sa, možda, najpoznatijom licencom svih vremena. Šta više hoćete?

Tekst: Mihailo Tešić

TOP 10 SKRIVENIH



OVE IGRE MOŽDA JESU NEZAVISNO PROIZVEDENE, ALI SVE SU ŠANSE DA ĆETE OD NJIH BITI ZAVISNI U 2010!

Koštaju malo, ne traže jaku mašinu niti puno prostora, često se i skidaju direktno s neta, pa nema potrebe za odlaskom u nabavku, a pružaju sate i sate zabave kakvu obično nemate prilike da dobijete od aktuelnih hit igara. Možda je to neka old school arkada s novim neočekivanim forama, možda je to inovativan i interesantan puzzle, možda je to predivna i originalna grafika i dizajn, a možda je to samo toliko drugačiji koncept da vam oduva glavu na drugu stranu okeana. Nezavisne PC igre eksplodirale su u 2009, pa se očekuje da 2010 bude još luđa što se tiče jeftine, a kvalitetne digitalne zabave (samo je na Independent Games Festival 2010. prijavljeno preko 300 novih igara napravljenih po kućama, u malim studijima i radionicama)! Pa pogledajmo šta bi to, prema mišljenju ekipe ScreenFuna, mogli biti sakriveni dragulji igranja 2010, male igre koje bi mogle proći ispod vašeg radara, nabaždarenog na velike produkcije i nastavke hitova. Nemojte posle da kažete kako niste imali priliku da budete kul u ekipi! Ajdmo, bez nekog posebnog reda, kako priliči pravim alternativcima.

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Već sam naziv dovoljan je da se igra dopadne. ITSP je projekat holivudskog animatora i ilustratora Michaela Gagnea. Osnovna ideja nastala je još kada je uradio seriju kratkih animacija za Nickelodeon kanal, povodom Noći veštica 2005. Igra će odisati luckastim i mračno preslatkim stilom Gagneovih ilustracija i 2D animacija prenesenim u 3D, a zaplet i akcija biće jednako furiozni: vodićete naučnika koji u svemirskom brodu završava na planeti prepunoj smrtonosnih senovitih bića i mehaničkih napasti najluđih oblika! Leteći tanjir koji vodite ima oružje za borbu i hvataljke za uzimanje predmeta što pružaju najrazličitije specijalne sposobnosti i dodaju nove slojeve igrivosti. Ekipa želi da preokrene šmek klasičnih arkada naglavačke i spoji ga s vrhunski stilizovanom grafikom. Izgleda da će im to uspeti preko svih očekivanja.

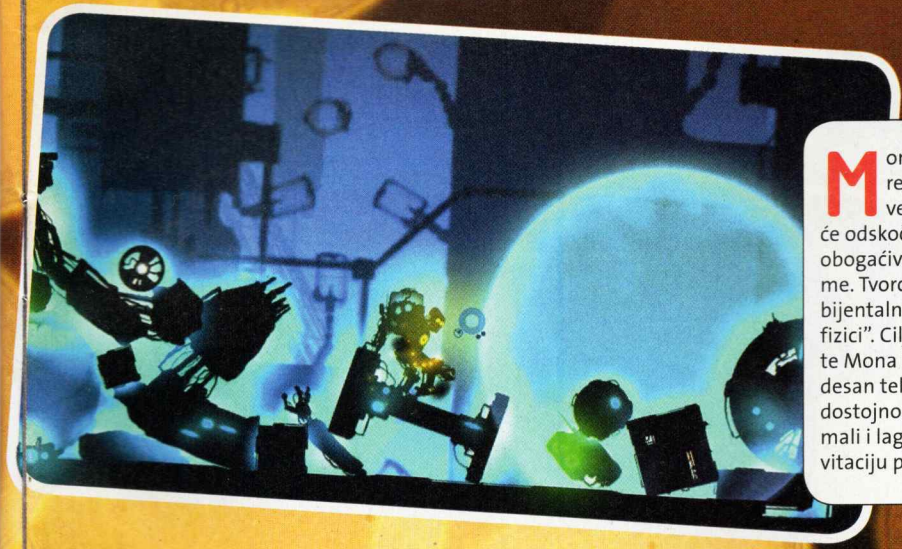
Tvorci: Michael Gange i Joe Olsen
Web: michelgagne.blogspot.com

SHANK

Shank je bodež u slengu, tačnije - bilo koji oštar predmet namenjen ubadanju ljudi. Shank je i glavni junak ove igre, koja će vas ubosti tačno gde treba, jer se čitava sastoji od šmekerske, adrenalinske tuče u stilu najboljih akcionih ostvarenja tipa "sam protiv svih", prikazane putem stripovske 2D grafike, koja savršeno čuči celoj priči. Naravno, uz takvu karikiranu sliku lakše ide hipernasilna igrivost, prepuna podlih poteza i potoka krvi, u kojoj se glavni junak, opaki osvetnik, koristi rukama, nogama, glavom, bodežima, pištoljima, pumparicama i motornim testerama kao ubojitim oružjem u borbi sa svakojakim kriminalnim tipovima, dok se vi nevaljalo naslađujete time. Pravi primer čiste old school zabave u modernom ruhu.

Tvorci: Klei Entertainment
Web: www.shankgame.com
michelgagne.blogspot.com

DRAGULJA ZA 2010.



MON & BOT

Mon & Bot je delo malog korejskog studija, koji je uložio velik trud da napravi igru što će odskočiti po pažljivom pristupu obogaćivanju klasične 2D platforme. Tvorci je predstavljaju kao "ambijentalnu platformu zasnovanu na fizici". Cilj je da glavne likove - robote Mona i Bota - provedete kroz čudesan tehnosvet, prikazan u stilu dostojnom najlepših crtaća. Mon je mali i lagan i može kontrolisati gravitaciju posebnim poljima sile, što vam omogućava da menjate okolinu i rešavate zagonetke koje vas sprečavaju u napretku. Bot je velik i naoružan, te može rušiti, pomerati i uništavati protivnike. A kada im se moći spoje, otvara se put za sasvim novu vrstu izazova. Kombinujući elemente Braida, Gisha, a pomalo i Machinarijuma, Mon & Bot izgleda kao siguran hit.

Tvorci: ImWill Games
Web: blog.naver.com/imwill

JOE DANGER

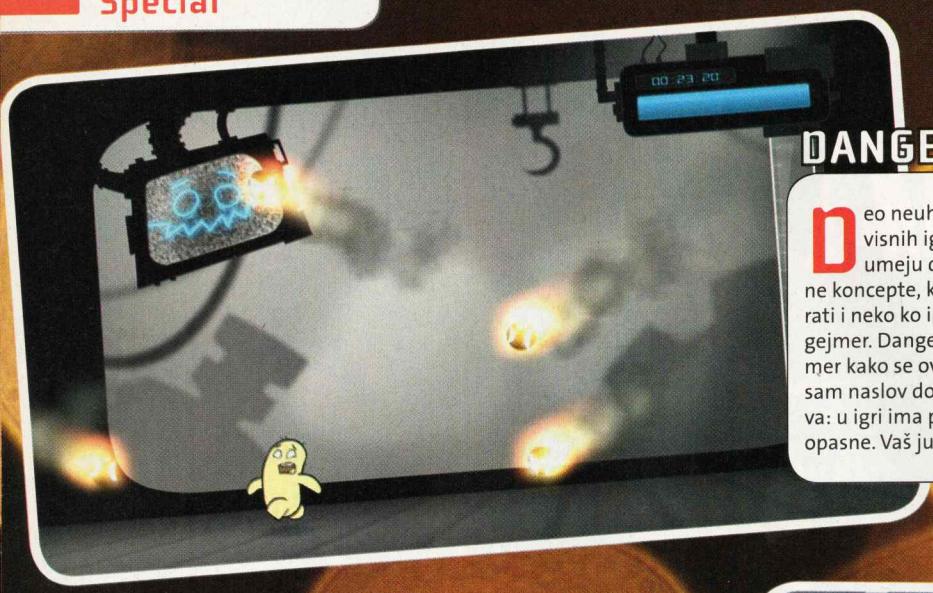
Polje akcionih igara koja se bave podvizima kaskadera - žalosno je neiskorišćeno u svetu video igara. Srećom, tu je rešenje u vidu igre Joe Danger, gde istoimeni lik ide kroz seriju sve izazovnijih kaskaderskih poduhvata, što uključuje sve ozbiljnije i bizarnije rekvizite i elemente - od trotineta do kamiona, od skokova do preleta. Najbolje od svega je što ćete igru moći da zaustavite u bilo kom trenutku i da modifikujete nivo onako kako se vama sviđa, što dodaje element kreativnosti u inače suludu akcionu igru. Momci su u nju uložili sve svoje iskustvo iz velikih studija, svu ljubav za akcione igrice, a, bogami, i mnogo novca, tako da ih valja podržati, naročito zato što će plod njihovog rada, izgleda biti zabava "boli glava".

Tvorci: Hello Games
Web: www.hellogames.org

COMIC JUMPER

Ili Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley, kako je pun naziv, dolazi od ljudi koji su se, u neku ruku, već proslavili igrama Maw i Splosion Man. Tvorci kažu da je Comic Jumper igra na kojoj su oduvek želeli da rade, što se vidi po odličnoj 3D grafici i pažnji posvećenoj detaljima i režiji trailera. Ovo je prava oda svetu superherojskih stripova: nivoi će odražavati stilove crteža i zapleta karakteristične za žanr, što će biti savršenstvo za sve ljubitelje stripa. Sam junak ima podeljenu ličnost: on je superheroj u plavom odelu s glavom Smajlija, ali i zvezda na njegovim grudima ima svoju volju i komentare. I ne slažu se baš najbolje. Ne znamo šta će to značiti za igrivost, ali zna se da će biti trčanja, skakanja i pucanja, kao i varijacija u sposobnostima lika zavisno od nivoa koji igrate. A znamo i da ovo jedva čekamo.

Tvorci: Twisted Pixel
Web: www.twistedpixelgames.com



DANGER BALLS

Deo neuhvatljivog šarma nezavisnih igara leži u tome što umeju da upakuju jednostavne koncepte, koje može lako skapirati i neko ko inače nije posvećeni gejmer. Danger Balls je odličan primer kako se ovo izvodi u praksi. Već sam naslov dovoljno vam objašnjava: u igri ima puno lopti, a one su opasne. Vaš junak treba da izbegne, preskoči i nadmudri sve te lopte da bi prešao nivo. Sve je to upakovano u pomalo nadrealnu priču, donekle u World of Goo stilu, a takođe je prikazano vrlo dopadljivo - u crtanoj grafici koja deluje kao da gledate neki svež crtać na TV.

Tvorci: Pixelati
Web: www.pixelati.net

EMBERWIND

Emberwind je suštinska old school igra - klasična platforma, bez mnogo originalnih elemenata, ali s maksimumom truda uloženog u to da svi elementi igrivosti funkcionišu kao savršeno podmazana mašina, u kojoj sve zavisi od vaše staloženosti i refleksa. S druge strane, posvećenost tvoraca ogleda se i u vrhunskoj prezentaciji, koja je sva sačinjena od preslatkih sprajtova, rukom crtanih i animiranih s umećem. Sve je to smešteno u detaljno osmišljen fantazijski svet i ima vrlo zabavan zaplet, pa ćete lako biti uvučeni u ulogu Kindlea Elderwooda, gnoma koji spasava svoj grad od nadiruće horde gremlina.

Tvorci: Time Trap
Web: www.timetrap.se/emberwind

CLOSURE

Ova igra je već uveliko zaživela u fleš verziji na netu, a projekat je dvojice studenata koji njome žele da nas zabave, ali i da ispričaju priču i pokrenu neka pitanja u glavama igrača. Closure se može smatrati nekom vrstom mračnog parnjaka Braidu. Grafika je upečatljivo jedinstvena, sve je u mraku, a akcija je prikazana svetlim linijama. Rezultat: igra izgleda kao živa litografija. Glavna fora je u tome što osvetljenje ima ključnu ulogu - ono što je osvetljeno postoji, a čim krenete u mrak, tu nema ničega, pa padate ili nestajete. Ovo daje nov preokret (formula logičko-platformskih igara) i otvara prostor za neke baš zanimljive zagonetke. Nova verzija imaće drugačije stilizovanu grafiku i dodatne novitete, koji će je činiti još interesantnijom

Tvorac: Tyler Glaiel
Web: www.closuregame.com

POTENCIJALNI HITOVI

GISH 2

Blentavi crni blob smole po imenu Gish - junak je koji mora spasti svoju damu Breu od zlotvora koji ju je odvukao u kanalizaciju. Sve je to podloga za savršenu 2D platformu, jer se Gish može lepiti za stvari, postati klizav, širiti se i skupljati, pa tako i skakati, što je živi piš (živi Gish) i sumanuto zabavno za izvođenje.

Tvorci: Cryptic Sea
Web: www.crypticsea.com

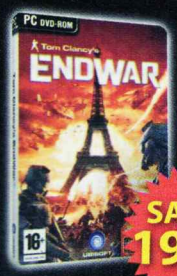
SUPER MEAT BOY

Meat Boy je mali jadni heroj u vidu mlohavog komada mesa, koji skakuće i šljapka po platformama i nivoima. Platformsko ludilo uz stalno šljapkanje mesa - zagarantovano je.

Tvorci: Meat Team
Web: supermeatboy.blogspot.com

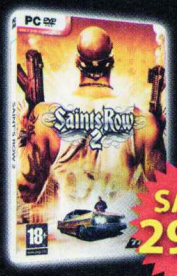
COMPUTERLAND games

SPECIJALNE PONUDE!



SAMO 1999!

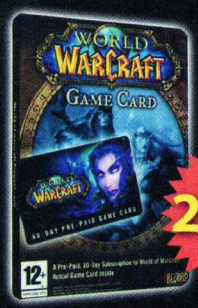
SAMO 2999!



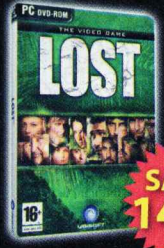
SAMO 2999!

SAMO 2999!

2499!



2599!



SAMO 1499!

SAMO 1250!

SAMO 350!

samo 6499!

samo 5499!

samo 999!

Alone in the Dark
LIMITED EDITION!

•VELIKI IZBOR VIDEO IGARA ZA PC, XBOX360, Wii, PS3, PS2, DS, PSP!
•OPREMA ZA IGRANJE, PODLOGE, MAJICE, GAMING FIGURE, DŽOJSTICI, MIŠEVI, TASTATURE, KONZOLE I JOŠ MNOGO TOGA!

NAJNOVIJE IGRE!

NAJBOLJE OPREMLJENE GAMING RADNJE U GRADU!

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd, 011/33.70.526,
orangeshop@computerland.rs

NOVA RADNJA!

GREENSHOP
Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd,
011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

NOVA RADNJA!

BLACKSHOP
Sterijina 43, 26300 Vršac, 013/83.55.49
blackshop@computerland.rs

NOVA RADNJA!

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad,
021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

EPIC MICKEY

Hoćemo li moći da prepoznamo jednog od najprepoznatljivijih junaka svih vremena pošto prođe kroz šake Warrena Spectora?

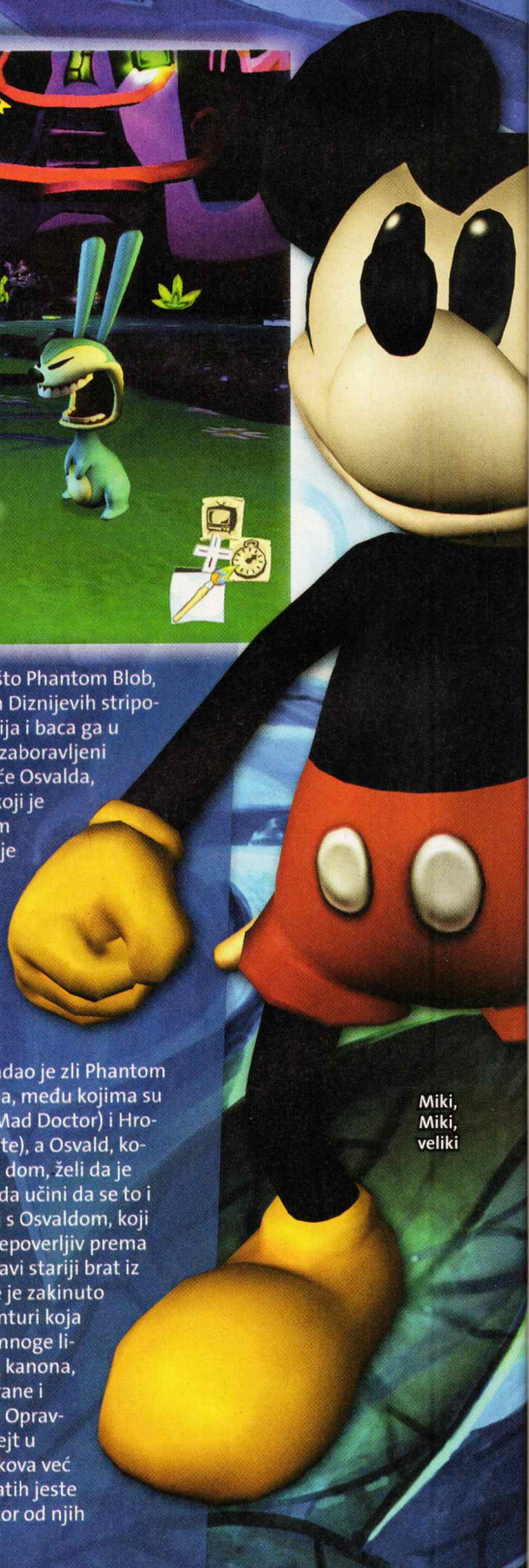
Da li biste vi pogodili kome će kompanija Dizni prepustiti zadatak da napravi najveću igru s njenim najvećim junakom Mikijem u glavnoj ulozi? Ako je vaš odgovor Warren Spector, tvorac Deus Exa - čestitamo! Imate bolestan um, povezan s nekim nama neznanim dimenzijama, i treba da radite za CIA. Ipak, kada malo bolje razmislimo, možda tata Spector i nije tako neočekivan izbor. Naime, zadatak nije nimalo lak - za novu generaciju treba prepakovati junaka koga svi dobro znaju, ali s kojim se ta nova generacija ne susreće baš mnogo, osim kao s likom na raznim proizvodima. Kada ste poslednji put gledali neki crtać ili film, ili igrali neku igru s Mikijem (osim Kingdom Heartsa)? Zato je potreban neko ko dobro zna šta je suština zabave koju nude video igre, ali i neko ko ume da ispriča dobru priču, onu koja će Mikija predstaviti kao nekog novog miša, razumljivog današnjim klincima.

Platformska akcija u igri kreće se od klasične (side-scrolling) do istraživanja 3D okoline

Poređenja s Kingdom Heartsom sama se nameću, jer Epic Mickey u interpretaciji čoveka poznatog po izuzetnim akcionim RPG-ovima, biće, naravno, akcioni RPG - mada s mnogo više platformskih elemenata i bez pogleda iz prvog lica. I biće ekskluzivan za Wii, barem kako se sada priča. Što ima smisla, jer Wii baš jeste konzola koja ima najširu privlačnu moć budući da je igraju svi - od sićušne dečurlije do tetaka - i da savršeno ide uz jednog takvog heroja kakav je Miki. Ali kakav je to sada tačno heroj naš stari dobri Miki?

Za početak, Spector želi da ga učini življim, drugačijim, da ga istovremeno vrati korenima i osveži. Zato je zaronio duboko u enciklopediju o Mikiju, što podrazumeva ne samo sve moguće filmove, junake i dogodovštine opisane u njima - nego i događaje iz stvarnog života povezanog sa stvaranjem ove ikone XX veka. Rezultat će biti vrlo interesantna priča, koja treba da bude lako razumljiva najmlađima, ali koja bi imala dovoljno dodatnih slojeva i za starije igrače, u ovom slučaju - interesantnih preokreta, reinterpretacija poznatih Diznijevih likova, referenci i parodija na klasična njegova dela. Zaplet je, naizgled, jednostavan: igra počinje tako što Phantom Blob, negativac iz starih Diznijevih stripova, kidnapuje Mikija i baca ga u svet u koji odlaze zaboravljeni crtaći. Tu Miki sreće Osvalda, Sretnog zeku, lik koji je inače osmislio sam Volt Dizni još dok je radio u studiju Universal, dvadesetih godina XX veka, i koji je i u stvarnosti zaboravljen. Elem, pustom zemljom zaboravljenih crtaća zavladao je zli Phantom Blob s poručnicima, među kojima su Ludi doktor (The Mad Doctor) i Hromi Daba (Black Pete), a Osvald, kome je ona postala dom, želi da je spase. Miki treba da učini da se to i dogodi, u saradnji s Osvaldom, koji je inače prilično nepoverljiv prema Mikiju, baš kao pravi stariji brat iz prvog braka kome je zakinuto nasledstvo. U avanturi koja sledi, susrešćete mnoge likove iz Diznijevog kanona, doduše, redizajnirane i malko izmenjene. Opravdanje za ovaj apdejt u izgledu i šmeku likova već decenijama poznatih jeste to što je Ludi doktor od njih

Zaplet je skroz linearan, ali svaku prepreku možete preći na više načina



Miki, Miki, veliki

Kakav će Miki biti lik - dobar drugar ili moćan junak - zavisi od vas

Upoznajte Spatterse, nove negativce!

Bojenje ili razređivanje daju pristup novim delovima nivoa

napravio animatronik robote, koji su razbacani po svetu igre (a Osvald pokušava da ih sklopi jer je usamljen). Naravno, tu su i novi junaci, kolektivno nazvani Spatters - raznorazna bića koja će biti najčešća napast u službi zlotvora.

Ne bi to bio Warren Spector da posebna pažnja nije posvećena interakciji sa svim tim raznovrsnim likovima.U svakoj situaciji biće nekoliko načina na koje možete pristupiti svakom liku ili svakom problemu, što je povezano ne samo s razgovornim delom igre nego i s prelaženjem izazova. Uvek možete odabrati da ne pomognete nekome, ili se potruditi da bez ikakve tuče nađete rešenje. Na primer, možete steći poverenje nekog od mnogih gremlina tako što ćete ga spasti, a on će vas odvesti do tajnog dela nivoa. A tajnim delovima možete pristupiti na dva glavna načina - farbajući deo nivoa velikom četkom (nalik kultnom PS2 naslovu Okami) i vraćajući ga u život (pretvarajući ga iz "inert" u "painted", kako se to zove u igri), ili pak možete iskoristiti razređivač ("thinning") da skroz raščinite taj prostor i vidite šta krije praznina iza njega. Od vašeg izbora metode menjanja sveta ("painting" ili "thinning") zavisi šta ćete otkriti, ali i kako će se drugi likovi ponašati prema vama. U suštini, Spector tako želi da ponudi priču s grananjem, ali i priliku igračima da odaberu stil igre koji im odgovara. "Painting" Miki imaće manje direktne moći, ali više saveznika i pomagača, dok će "thinning" Miki moći sam da reši većinu problema. U svakom slučaju, sigurni smo da će kraj biti srećan i da nas na putu do njega očekuje superzezanje.

Epic Mickey

ŽANR:	akcioni RPG
IZDAVAČ:	Disney Interactive
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	Krajem 2010.
PLATFORME:	PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Epic Mickey izgleda kao igra koja kroz tečan gameplay briše granice platforme i ozbiljnog RPG-a, pri tom na svež način interpretirajući Mikija i druge voljene Diznijeve likove

DISNEY JUNACI: S kime će Miki imati posla u igri

Osvald je siroti zaboravljeni Diznijev junak

Animatronik Paja Patak je uznemirujuće sladak

Gremlin Gus može biti neočekivan saveznik

Ludi doktor želi Mikijeve uši

Hromi Daba poziva vas na ferku

Tekst: Mihailo Tešić

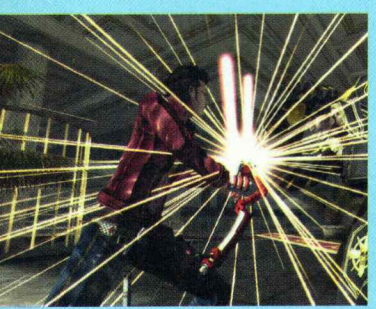
Kada će stići...

Bayonetta

Import verzija stigla je na naše tržište. Očekujte uskoro test

Clash of the Titans

Film iz 1981. doživljava rimejk, a uporedo s njim stiže i video igra



No More Heroes II

S podnaslovom Desperate Stuggle, novi deo donosi nam još brutalne akcije, ekskluzivno za Wii

R. U. S. E.

Igra je ušla u završnu fazu, a upravo isprobavamo beta multiplayer test

Avatar	akcija	1. decembar	pc ps3 360 wii psp nds
Assassin's Creed 2	akcija	mart 2010.	pc
Alan Wake	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc 360
Alien vs Predator	akcija	februar 2010.	pc ps3 360
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	pc ps3 360
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	2. mart	pc ps3 360
Bayonetta	akciona avantura	januar 2010.	ps3 360
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	9. februar	pc ps3 360
Battlefield 1943	akcija	1. kvartal 2010.	pc
Blur	vožnja	15. februar	pc ps3 360
Clash of the Titans	akciona avantura	2. kvartal 2010.	ps3 360
Crackdown 2	akcija	2010.	360
Crysis 2	shooter	2010.	pc ps3 360
Command & Conquer 4	strategija	16. mart	pc
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	9. februar	pc 360
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	ps3 360
Dark Void	akcija	12. januar	pc ps3 360
Dead Rising 2	akcija	2010.	pc ps3 360
Darksiders	akcija	januar 2010.	ps3 360
Diablo 3	RPG	2011.	pc
DiRT 2	vožnja	1. decembar	pc
Epic Mickey	akciona avantura	4. kvartal 2010.	wii
Final Fantasy XIII	RPG	9. mart	ps3 360
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc ps3
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	pc ps3 360
God of War III	akcija	mart 2010.	ps3
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc ps3 360
Gran Turismo 5	vožnja	2010.	ps3
Homefront	shooter	2010.	pc ps3 360
Heavy Rain	akciona avantura	1. kvartal 2010.	ps3
InVizimals	logička	2010.	psp
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc ps3 360
Iron Man 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii psp nds
Mafia II	akcija	2010.	pc ps3 360
Max Payne 3	akcija	2. kvartal 2010.	pc ps3
Mass Effect 2	RPG	26. januar	pc 360
Napoleon: Total War	strategija	februar 2010.	pc
NecroVisioN: Lost Company	akcija	2010.	pc
Nier	akciona avantura	2010.	ps3 360
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2010.	pc
No More Heroes II	akcija	januar 2010.	wii
Otherland	MMO	2010.	pc
Resident Evil Portable	akcija	2010.	psp
Quantum Theory	akcija	2009.	ps3
Red Dead Redemption	akcija	2010.	ps3 360
R.U.S.E.	strategija	kraj 2009.	pc ps3 360
Rock Band 3	muzička	2010.	ps3 360
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
Singularity	akcija	1. kvartal 2010.	pc ps3 360
Splinter Cell: Conviction	akcija	23. februar	pc 360 nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	2. kvartal 2010.	pc
Stargate Worlds	MMO	2010.	pc
Split/Second	vožnja	1. kvartal 2010.	pc ps3 360
This is Vegas	akciona avantura	2010.	pc ps3 360
The Agency	MMORPG	2010.	pc ps3
Tony Hawk: Ride	akcija	decembar 2009.	ps3 360
Valkyria Chronicles II	RPG	2. kvartal 2010.	psp
Venetica	RPG	kraj 2009.	pc 360
Vancouver 2010	sportska	12. januar	pc ps3 360
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc

Mass Effect 2

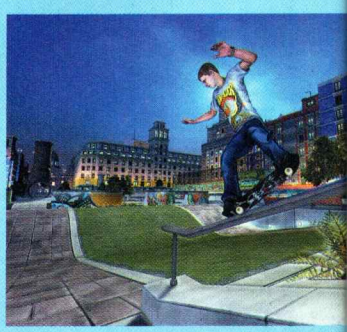
Veliki hit konačno je dobio fiksni datum izlaska za PC i Xbox 360 - 26. januar

Final Fantasy XIII

Pesma My Hands Leone Lewis s nadolazećeg albuma Echo biće theme song ove igre

Avatar

Hit Jamesa Camerona stigao je u bioskope, a s njim i video igra



Tony Hawk Ride

Nova igra, s potpuno novim kontrolerom - stiže u našu redakciju. U sledećem broju test

COMPUTERLAND games

•VELIKI IZBOR VIDEO IGARA ZA PC, XBOX360, Wii, PS3, PS2, DS, PSP!
•OPREMA ZA IGRANJE, PODLOGE, MAJICE, GAMING FIGURE, DŽOJSTICI, MIŠEVI, TASTATURE, KONZOLE I JOŠ MNOGO TOGA!

SPECIJALNE PONUDE!

XBOX 360 ELITE
Ekskluzivna konzola po najpovoljnijoj ceni!

SAMO 28999!

Wii Console + Wii Sports + Sports Resort & Motionplus!!!

SAMO 27499!

SAMO 12999!

Sony PlayStation 2 Slim

SAMO 28499!

Wii Console + Wii Sports + Sports Resort & Motionplus Black!!!

SAMO 1999!

Cordless Rumblepad 2

Logitech

SAMO 3999!

X 210 2.1 Speakers

SAMO 2999!

Formula Vibration Feedback Wheel + World Of Warcraft Trial + Flatout Ultimate Carnage

SAMO 3499!

G11 Gaming Keyboard

SAMO 2499!

G3 Laser Mouse

NAJBOLJE OPREMLJENE GAMING RADNJE U GRADU!

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd, 011/33.70.526,
orangeshop@computerland.rs

NOVA RADNJA!
BLACKSHOP
Sterijina 43, 26300 Vršac, 013/83.55.49
blackshop@computerland.rs

NOVA RADNJA!
GREENSHOP
Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd,
011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

NOVA RADNJA!
WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad,
021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

SPOJ TESLE I BRADA PITTA

Dark Void spaja nespojivo

Ko bi rekao da će video igre spojiti ova dva čoveka? Nikolu Teslu, velikog naučnika, i Brada Pitta, poznatog holivudskog glumca. Naime, Nikola Tesla će u igri Dark Void biti Non-player Character (NPC), koji će čovečanstvu pomoći da se izbori s novom pošasti - vanzemaljcima Watchersima, koji prete da pokore ljudsku civilizaciju. Njegove ideje i izumi imaju vojnu svrhu, što znači da će vam arsenal biti sve samo ne standardan. S druge strane, glavni junak u igri je pilot teretnog broda Will. On će nakon pada u Bermudski trougao uleteti u portal koji će ga transportovati u paralelnu dimenziju, to jest pravo u poprište bitke s Watchersima. E sad, pitate se vi, kakve sve to veze ima s mužem Angeline Jolie. Ima utoliko što je filmska kuća Plan B Entertainment, koja je u vlasništvu Brada Pitta, kupila prava za snimanje filma Dark Void. Poznati holivudski glumac produciraće igru, a najverovatnije i tumačiti glavnu ulogu - pilota Willa.
Dark Void biće akciona igra koju razvija Capcom, a trebalo bi da izađe 19. januara 2010. godine. Igra će se pojaviti paralelno za PC, PS3 i Xbox 360.

Pozdravi mi Anđelku!

GTA NA DIVLJEM ZAPADU

Rockstar je objavio da će kaubojska akciona igra Red Dead Redemption izaći 27. aprila 2010. za PS3 i Xbox 360. Igru pokreće RAGE engine, koji je bio zadužen i za GTAIV!

KO DALEKO PLAČE...

Scenarista Ubisofta je na pres-konferenciji Avatar potvrdio da je igra Far Cry 3 u izradi. Ubisoft je još nije zvanično najavio, tako da se ne zna kada će izaći i za koju platformu. Pretpostavljamo da će ponovo biti za PC, PS3 i Xbox 360.

NOVI NFS I MOH

EA je na pres-konferenciji objavio da u 2010. stiže novi NFS, kao i da je u pripremi nastavak Medal of Honor. Critterion radi na novoj NFS igri po planovima koje je EA zacrtao: svake godine po jedna NFS igra.
Takođe, EA je najavio da radi na oživljavanju franšize Medal of Honor, kao i da ćemo u narednim mesecima znati šta nas čeka. Poslednja igra u serijalu bila je MoH: Airborne, koja je izašla 2007.

PS3 VOJSKA

Vazdušne snage SAD planiraju da kupe 2.200 PlayStationa 3. Konzole će kupiti njujorška Air Force Research Laboratory, a koristiće se za velike proračune. Novih 2.200 konzola pridružiće se onim postojećim, kojih ima 336, čineći tako superračunar koji će naučnici koristiti za obradu višeslojnih radarskih slika i video snimaka u visokoj rezoluciji.
Cell procesori iskoristiće se i za neuromorphic proračune.

COD 7 U PRIPREMI

Zbog izuzetne potražnje i popularnosti igara Call of Duty, Activision je na pres-konferenciji objavio da svake godine možemo očekivati novi Call of Duty. Tako će u 2010. izaći Call of Duty 7 (radni naziv), koju će raditi studio Treyarch. Po svemu sudeći, ni sedmica neće biti smeštena u Drugi svetski rat, nego u vreme rata u Vijatnamu.

PERSIJSKI PRINC U NOVOM POHODU

Ubisoft je zvanično najavio da će u maju lansirati naslov Prince of Persia: The Forgotten Sands. Iako Ubisoft nije dao puno detalja, najava je otkrila da će nova igra nastaviti priču iz serijala započetog igrom Prince of Persia: Sands of Time iz 2003. godine. Datum izlaska igre Prince of Persia: The Forgotten Sands nije izabran nasumično, nego će se poklopiti s premijerom visokobudžetnog filma Prince of Persia: The Sands of Time, zasnovanog na istoimenoj igri. Taj film, na koji je potrošeno čak 200 miliona dolara, doživeće premijeru 27. maja u Evropi.

Ubisoft je najavio da će Prince of Persia: The Forgotten Sands izaći za razne platforme, uključujući i prenosne konzole.

U filmu glume Jake Gyllenhaal i Gemma Arterton

Verovali ili ne...

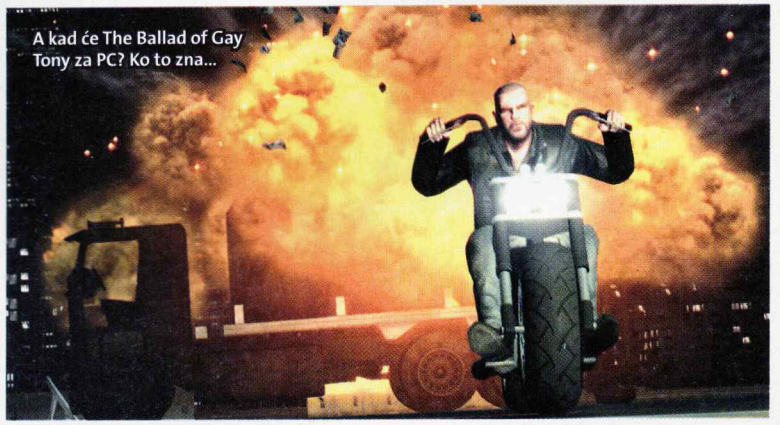
DUKE NA FEJSU

Taman kada pomislite da Duke Nukem zauvek odlazi u prošlost, pojavi se neki detalj koji ga tako lako vrati u žižu interesovanja. Naime, u novembru se na Facebooku pojavila stranica Duke Nukem, na kojoj je objavljen status "Duke Nukem doesn't stay down for long", a dva dana kasnije i slika, koju možete da vidite, uz poruku "D-Day preview pic". Slika je, po svemu sudeći, iz trejlera Duke Nukem Forever, koji je procurio u maju, tako da nije jasno je li u pitanju nova igra ili osvežena verzija, koja će sada dobiti ime Duke Nukem: D-Day.

IZGUBLJENI & PROKLETI ZA PC

Sudeći po najnovijem patchu za Grand Theft Auto IV, koji je dodao achievements iz ekspanzije Lost & Damned, ova igra stiže i na PC. LAD: One Percenter, TLAD: The Lost Boy, TLAD: Easy Rider, TLAD: Get Good Wood i TLAD: Full Chat dodati su pod Games for Windows Live achievements, pa je vrlo verovatno da GTA: Lost & Damned neće biti više samo Xbox 360 ekskluziva. Vlasnici Playstationa 3 ostaje samo da drže palčeve za njihovu verziju.

Ostaje da Rockstar zvanično najavi GTA: Lost & Damned za PC, kao i da objavi datum izlaska. Nadamo se da će to biti što pre!



A kad će The Ballad of Gay Tony za PC? Ko to zna...

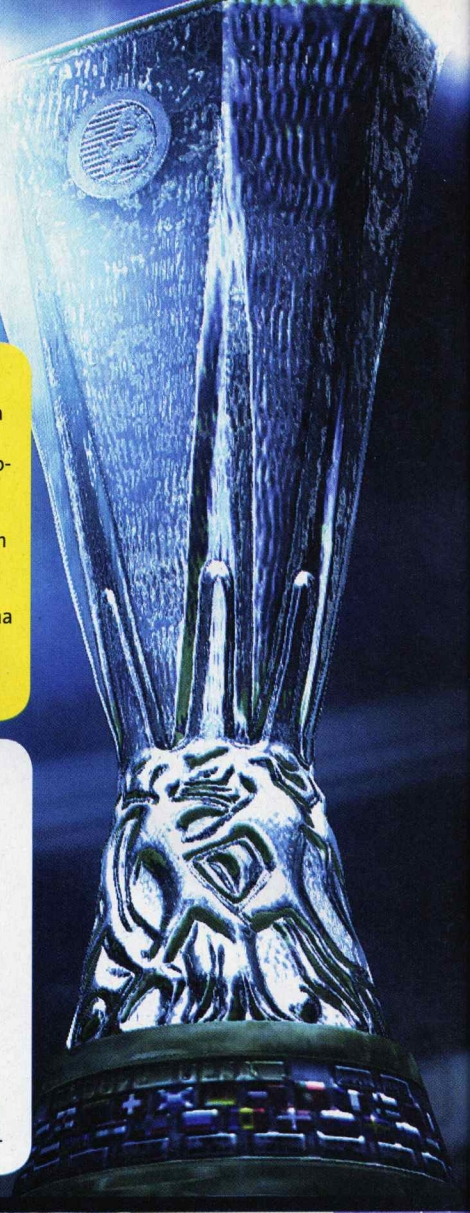
TURNIR PES 2010

Najbolji igrači pokupili vredne nagrade

Hladna decembarska subota bila je idealan dan za ušuškavanje u šoping centre, a razlog za izlazak iz kuće bio je više nego dovoljan: ScreenFun turnir u igri Pro Evolution Soccer 2010. Nije ni čudo što se na turniru pojavilo mnogo ljudi, pa je registrovano 98 igrača. U dobro poznatoj igraonici Crypton Planet u Delta Cityju, sve je bilo spremno za početak turnira: ubni lejzibegovi, zagrejane "trojke" i nestrpljivi igrači, koji su jedva čekali da odmere snage s drugim takmičarima.

Prve partije pokazale su da je većina igrača veoma dobro upoznata sa PlayStation 3 verzijom igre PES 2010, pa su i mečevi od samog starta bili vrlo zanimljivi i neizvesni. Po sistemu eliminacije, igralo se skoro šest sati, dok se na kraju nisu iznedrila dvojica najboljih. U petnaest minuta bilo je sve rešeno. Pobednik PES 2010 turnira jeste Filip Panić, koji je osvojio igračku tastaturu G19. Drugoplasirani Goran Aleksić izborio se za slušalice Logitech G35. Treće mesto osvojio je Nikola Nikić, koji se izborio s Lukom Nikšićem, te tako zaslužio miš Logitech G9. Utešna nagrada otišla je Luki u vidu igre PES 2010 za PC.

Zahvaljujemo svim učenicima koji su se pojavili na ScreenFun turniru i čestitamo pobednicima. Novi turniri su u planu, pa ćemo vas blagovremeno obavestiti na kojoj igri treba da trenirate.



SPONZORI TURNIRA

Logitech

COMPUTERLAND

CRYPTON PLANET

SCREENFUN

ComTrade SHOP

DeltaCity
Najbolji provod u gradu!

TEEN MEDIA

Chiron

Najbolji na turniru (sleva nadesno): Četvrtoplasirani Luka Nikšić, pobednik Filip Panić, trećeplasirani Nikola Nikšić i drugoplasirani Goran Aleksić

HIGHLIGHTS

SPEEDLINK

MEDUSA NX 5.1 GAMING HEADSET

GRAVITY BLASTER 2.1 SUBWOOFER SYSTEM

MINI CHAT-BOARD FOR PS3

KUDOS HIGH PRECISION GAMING MOUSE

Uvoz i distribucija:

OFFICECOM
international office & computer products
Beograd, Tronoška 18 - Zemun Polje
tel./fax 011/377-45-35
www.officecom.rs

execentar
HARDWARE & NETWORK SOLUTIONS
Beograd, Ibarska 2
tel. 011/6447-190
www.execentar.com

•• www.speed-link.rs ••

A sada malo vi...

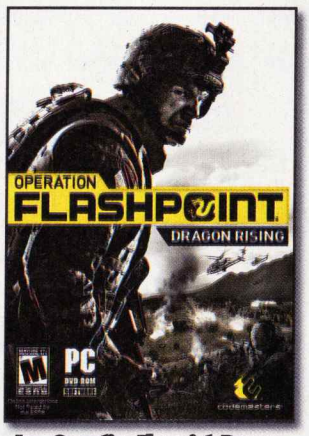
Pismo meseca

Stare rane

Veliki pozdrav za sve u redakciji Sfuna! Hteo bih da vam kažem jednu stvar. Brate, treba zabraniti starijima od 15 godina da učestvuju na turnirima u PES-u ili FIFA! Iz ličnog iskustva mogu vam reći da oni namerno puštaju klince da povedu sa 2 : 0 ili 3 : 0, a onda im zabibere jedno tri, četiri do pet komada. Mislim da je prošlo više meseci od turnira u FIFA a ja i dalje ne mogu da verujem da sam vodio sa 2 : 0, a onda pukao - 4 : 2! Znači, užas, brate, užas! Posle tog turnira otišao sam s kevom i sestrom kod kumova na rođendan, gde sam sve vreme razmišljao o tome kako se to desilo! I onda sam odjednom, nasred rođendana, viknuo: "E, da se nosi FIFA u PM!" I dan-danas sam u kazni! Zabranjeno mi je igranje Sonija do Nove godine (hvala bogu, sad će i ona), a napolje nisam mogao dva meseca! Tako da, u stvari, zbog vašeg turnira trpim represiju od roditelja! A i dalje sam vam ostao veran! (Čak i kada ste poskupeli!) Tako da bi mi kao dobar antidepresiv dobrodošao poklon od vas! Toliko od mene!

Depresivac

ScreenFun: Stare rane još peku? Nemoj se nervirati. Moglo je biti i 5 : 2. Šta bi onda? Znači, reklamirao si naš turnir kod kumova? Pretpostavljamo da je puno ljudi bilo na rođendanu i da su te svi čuli. Baš lepo od tebe! Evo, da bismo ti se revanširali, nagrađujemo te odličnom igrom koja pri tom nema nikakve veze sa fudbalom. Možeš da uživaš u PM! :)



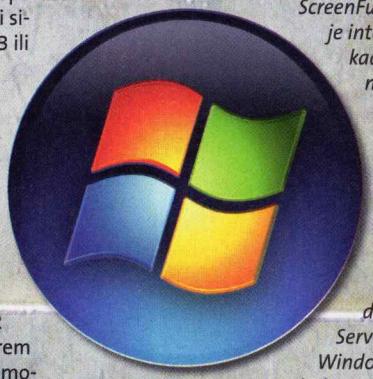
Igru Operation Flaspoint: Dragon Rising poklanja Computer Land

101. put

Pozdrav svima u redakciji ScreenFuna! Pisao sam vam već 100 puta, ali ovo je prvi mejl koji sam vam poslao, jer sam tek nedavno uveo internet. Sada mogu redovno slati mejlove s glupim pitanjima, poput ovih.

1. Instalirao sam Windows7 Ultimate, koji svima toplo preporučujem. Hoću li poboljšati sistem Service Packom 3 ili će mi trebati SP4 ili SP5?
2. Moj Windows Experience Index jeste 4,9, s tim što mi je najslabija grafička, stoga... Preporučite mi pet najboljih grafičkih kartica do 14.000 dinara, s tim što Crysis 2 mora raditi na njoj barem na medijum, ako je to moguće, barem u teoriji.
3. Na YouTubeu video sam neke trejlere za film Shadow of Colossus, ali nisam video datum izlaska. Znate li vi kada izlazi? Kada već pominjem YouTube, preporučio bih vam TV kanal Shane DawsonTV - urnebesan je!!!
4. Kako da sam pravim server za Crysis? Naravno da nemam original.
5. Pošto ćemo za dva-tri meseca svi preći na Windows 7, možete li objaviti u rubrici "Kada će stići..." zahtevnost Windows Experience Index za sve igre koje imaju taj podatak.

Spartacus



ScreenFun: Vidiš zasto je internet dobar: kada napišeš e-mail, možeš ga, zapravo, i poslati! Neverovatno, zar ne? Drago nam je što si uveo net... tek sada.

1. Najbolje je da instaliraš Service Pack 6 za Windows 7 zato što obuhvata i SP3, i SP4, i SP5, i sve ostale espeove. Problem je samo što nijedan od njih nije izašao, ali nema veze... Ima svašta na tom internetu.

2. Pet grafičkih kartica? Malo nam je to. Da si rekao da ti preporučimo pedeset najboljih kartica za tu lovu, onda bismo se i potrudili. Ovako ćemo ti reći samo jednu: GeForce GTX260.

3. Film Shadow of Colossus u razvoju je, a planirano je da se pojavi tek 2012. godine. Taman kad i SP3. :)

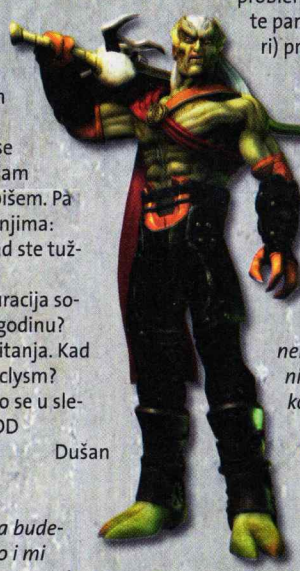
4. Da napraviš server za Crysis? A da ti to objasnimo kada savladaš i ostale tehnike interneta? Za početak je dovoljna e-mail komunikacija! Idi begaj! Nije to malo!

5. Windows Experience Index postoji još od Windows Viste, pa se baš i nije nešto primio u Srbalja & Co. Kada postane relevantan faktor kod gejmera, i mi ćemo ga shvatiti ozbiljno.

Depresivac

Pozzz SFune.
Tužan sam.
Najbolji drug mi je u Sloveniji, pa moram sam da se smaram.
Jedva čekam da se vrati. Aaaaa, pa sam odlučio da vam pišem. Pa da krenem s pitanjima:
1. Šta vi radite kad ste tužni?
2. Koja je konfiguracija solidna za sledeću godinu?
Ma muka mi je pitanja. Kad izlazi WoW: Cataclysm?
Pa pozzz... čujemo se u sledećoj godini. xDDD

Dušan



ScreenFun:

1. Izbegavamo da budemo tužni tako što i mi otputujemo s drugarom! Ništa bolje ne leči dušu od turizma... i ubijanja zombija, naravno. Ako se ne uputiš u bezviznu Sloveniju, možda bi mogao primeniti taktiku skidanja glava u Resident Evilu 5. Videćeš kako je količina prolivene krvi proporcionalna aktiviranju smešnih mišića u ustima i obrazima.

2. Konfiguracija zasnovana na procesoru Intel Core 2 Duo, memorije 4 GB, i grafičkoj kartici GeForce GTX260 jeste ona koja će sledeću, pa i onu tamo godinu ispratiti bez problema. Nije jeftino, ali dobre stvari nikad nisu bile jeftine. OK, sem krem bananice.

3. Zvanično, WoW: Cataclysm izlazi 2010. godine. Nezvanično, izaći će do leta.

Ako se nisi razvedrio, iseckaj ScreenFun, napravi konfete i spremi se za doček! Jeee!

Gice

ScreenFune, u prošlom broju rekli ste da su vam iz 2KGamesa poslali hirurške maske. Koliko su vam ih poslali? Ako kod vas u redakciji radi 20 ljudi, a jedna maska traje samo dva sata?!
P. S. Koliko košta ATI Radeon 4850?

ACA

ScreenFun: Ma to i mi kažemo! Poslali ste nam, kof, kof, samo deset maski, kašljuc, kašljuc, pa sad umesto, šmrk, šmrk, utičnice u zidu, aah, vidimo svinjske njuške.

Opušeno

Pozz, raja, šta ima kod vas? Ćale kupuje vikendicu, pa bih i ja hteo častim sebe jednim lepim gejming laptopom do 60.000 dinara. S tim što postoji jedan problem... ne znam koji da uzmem za te pare, te mi vi (kao iskusni gejmeri) preporučite jedan.

Vikendaš

ScreenFun: Hteli smo da ti preporučimo neki HP, ali on ne ide uz bazen, a Sony se baš nekako ne uklapa uz mermer i englesku travicu. Možda da uzmeš Fujitsu Amilo Pi 3560, taj je baš nekako cool, a i kućna pomoćnica će moći da odpasijansi koju...

Obavešteni

Prije svega, pozdravljam vas sve iz te "nepokorne" redakcije SF-a i čestitam vam (s malim zakašnjenjem) na nezavisnosti!

Dok sam listao zadnji broj i zanemarivao razne recenzije, odlučio sam napokon pročitati Uncharted 2 review. Igra mi je djelovala zanimljivo, s dosta dobrih gejmplej elemenata, ali onda sam čuo da je za priču zadužena genijalna Amy Hennig! Da vas ne zaboli glava razmišljajući, to je osoba koja je napisala priču i dijaloge za serijal Legacy of Kain. Za taj serijal sam skoro čuo, i od početka me nije privlačio, ali kad sam ga jednom zaigrao, shvatio sam da ove igre ne krase ultrakvalitetna grafika ili ogroman budžet, vec briljantna, nenadmašna priča. Stvarno nikad nisam mislio da video igre mogu imati toliko fenomenalih dijaloga, koji pariraju najboljim knjigama. Sama priča je nevjerovatno odrađena i originalna, s izuzetno mnogo preokreta, koji čine kraj serijala krajnje nepredvidivim. Otkad igram video igre, još nisam vidio neku koja bi bila blizu ovog ostvarenja, tako da mi sad ne ostaje ništa drugo nego da skupljam pare za PS3 i naba-

vim Uncharted 2, budući da je priča došla iz iste kuhinje. Inače, osjećam da vam kreće iz stomaka, zato vam ostavljam nekoliko pitanja i prijedloga pa letim. :)
1. Hoće li izaći nastavak ovog serijala ? Otkad je izašao Defiance, vijesti o novom nastavku ni od korjena.
2. Mogli biste uraditi storyline report. Poslije kultnih igara RPG, FPS... mislim da su na red došle one s najboljom pričom.
3. Je li istina da će novi PoP biti vraćen u staru trilogiju Sands of Time? Sad se kupim jer nemam vremena da napišem kraj. PoZz !

Xiclav Userkoli

ScreenFun: Ah, Legacy of Kain... Kakva lepota, kakva priča! Nažalost, pet igara, koliko je izašlo do 2003. godine, ispostavilo se kao i konačan broj nastavaka. Iako je 2004. započet rad na igri Legacy of Kain: The Dark Prophecy, projekat je otkazan, a vampir je, izgleda, zauvek pokopan... Dok ga neko ne rezerektuje, videćemo...
2. Koliko nas sećanje, a i opcija Search služi, imali smo već specijal sa RPG-ovima najbolje priče. Uzmi martovski broj.
3. Da, Ubisoft je otkrio će igra Prince of Persia: The Forgotten Sands, koja izlazi u maju, nastaviti priču započetu u trilogiji Prince of Persia iz 2003. godine. Ne znamo hoće li razvojni tim zadržati grafički koncept premijerno prikazan s prošlom igrom. Šta vi mislite o tome? Recite nam na sajtu ScreenFuna!

Haj 1 na 1

Poz.. ScreenFune, šta ima novo kod vas? Želim da vam postavim samo dva pitanja:
1. Preporučite mi neku masku koja štiti od svinjskog gripa.
2. Nove igre počele su da štekaju na mom kompu. Šta treba da menjam? Ovo je moja konfiguracija: Intel Dual-Core 2.00, 2 GB RAM, Asus EAH 3450.
P. S. Pišem vam s časa informatike jer mi je iz nekog razloga zabranjeno da se koristim njime kod kuće (a samo sam 12 sati dnevno provodio na njemu).

Darko

ScreenFun:
1. Primetili smo da maske ne pomažu najbolje u borbi sa svinjskim gripom. Umesto toga primeni sledeći trik. Kad ti svinja kaže: "Haj 1 na 1" (skraćeno: H1N1), ti spremljeni kukuruz baci prema jugu, a ona će ga pojesti, podrignuti i nastaviti svojim putem. Ovaj patent je registrovan, pa ako se ne obogatimo od izdavaštva, od ovoga sigurno hoćemo. Samo da nam gicin grip potraje...

Apel

Dragi Sfune, želeo bih reći šta mislim o najnovijim supergigamegaultrahiper mašinama s ne znam koliko jezgara, koje smo pre mnogo, mnogo vremena nazivali "računar". Čitajući rubriku "Kada ce stići..." primetio sam količinu igara za PC koje zahtevaju superkonfiguracije, a nisu čemu. Ističu se najviše zbog grafike, a u gejmpleju ne valjaju ništa. Samo bih, putem ScreeFuna (koji mesečno čita oko 100.000 ljudi) želeo ukazati gejmerima širom Balkana na niskobudžetne igre malenih produkcijskih kuća, koje su izuzetno kvalitetne. Apelujem prvenstveno na igre: Aztaka, Trine, Torchlight, Zeno Clash; koje su me oduševile. I još, svaka čast na trudu što ste ga uložili u ScreenFun, koji s pravom drži titulu najboljeg gejmerskog časopisa na Balkanu (a i šire).

Exodus the Condemner

ScreenFun: Tako je, Exodus! I mi smo u ovom broju obratili pažnju na igre iz nezavisne kuhinje, i to na one koji treba da se pojave naredne godine.

Perverznjak

Pozdrav, imam samo nekoliko pitanjca.
1. Kupio bih Radeon 5850, al' nemam pojma hoće li napajanje biti dovoljno. Sada imam Chieftek od 450 W, a ostatak je: AMD Dual Core 3800+, MSI 550 ploča, 2 GB DDR2, 320 GB HDD i 7.600 GT.
2. Hoće li onaj perverznjak Molina konačno napraviti neki Fable i za PC?
3. Hoće li izaći Knights of Honor 2?

ScreenFun:
1. Ne brini za napajanje. Izdržaće!
2. Glasine da će Fable II izaći na PC-u već su odavno utihnule. Pošto je od izlaska igre prošlo više od godinu dana a nema ništa zvanično o pravljenju PC verzije, čisto sumnjamo da će se tu nešto promeniti.
3. Knights of Honor 2? Teško.

Zelene kose

Pišem vam po ko zna koji put (i nikad mi niste objavili pismo), ali za slučaj da se ovo pojavi u časopisu, preći ću na stvar:
1. Slažete li se s mišljenjem da je "kampanja" u Arkham Asylumu mogla biti duža a da to ne ošteti igru?
2. Jeste li igrali verziju PS3 i je li igranje Jokerom ostavilo dobar utisak na vas (da znam da li da plačem što nemam 1.000 evra za HD TV i PS3)?
3. Je li Eidos najavljivao ili makar razmišljao o Batmanu 2? Mislim da poslednja scena obećava sequel.
4. Kad izlazi Assassin's Creed 2 za PC (znam da je u prvom kvartalu, ali zna li se datum)?
P. S. Od životne je vaznosti! Ponestaje mi igara i inspiracije, dobijam želju da se ofarbam u zeleno, izrežem sebi lice i počnem raznositi zgrade. Imajte u vidu da mi nije daleko Novi Sad. Ha-ha-ha-ha-ha!

The Clown prince of Crime

ScreenFun:

MAJICE I IGRE

ScreenFun, u saradnji s firmom **Extreme CC**, poklanja tri majice iz **Tekkena 6**, tri majice iz igre **Assassin's Creed 2** kao i igru **Dragon Age: Origins**. Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** poruku sadržine **Sfun extreme**. Na kraju poruke dodajte ime, prezime, adresu i nagradu koju želite da osvojite.
Cena **SMS** poruke iznosi **20 dinara + PDV** i važi za korisnike mreža Mt:s i Telenor. Oglašivač A & K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

PESOVAC

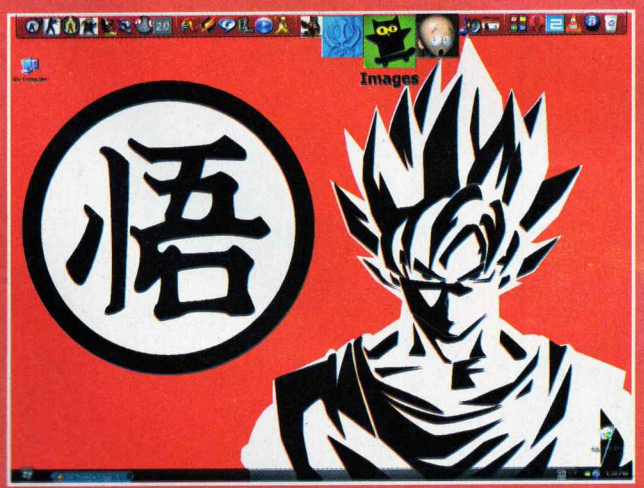
ScreenFun, u saradnji s kompanijom ComputerLand, poklonio je igru "PES2010" Zoranu Radiću iz Smedereva (064/4252xxx). Molimo dobitinika da se javi redakciji radi preuzimanja nagrade.

1. Mislimo da je kampanja u Batmanu dovoljno dugačka i zanimljiva, tako da mi tu ne bismo ništa menjali. Jesi li rešio sve Riddlerove zagonetke? Ima tu dosta da se igra...
2. Batman: Arkham Asylumu na PS3 uz HDTV izgleda odlično, ali verovatno znaš da ta igra izgleda najbolje upravo na PC-u. Ako još imaš karticu nove generacije, moći ćeš da uživaš i u naprednim PhysX efektima.
3. Iako zaista ima prostora za nastavak, suviše je rano da se razmišlja o Batmanu 2. Naravno, a obzirom na veliki finansijski uspeh igre, nastavak nam sigurno sledi.
4. Zasad se ne zna tačno kad će izaći Assassin's Creed 2 na PC-u.

OCENA VIŠE

Zna se da je ScreenFun surov u ocenjivanju video igara, ali nismo baš toliko ludi da Premier Manager 2010 ocenimo tako nisko. Naime, potkrala se greškica, pa je igra umesto sa 5- ocenjena sa 4-. Izvinjavamo se svima zbog nastale greške i upućujemo vas na sajt ScreenFuna, gde možete pročitati kompletan opis igre... s ispravljenom ocenom. :).

DESKTOP MESECA: STEFAN CHILL



desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

JESTE LI SPREMNI ZA NAJZNAČAJNIJU IGRU U SEZONI JESEN/ZIMA 2009?

Problematičan nivo - tu učestvujete u ubijanju civila na aerodromu

Call of Duty: Modern Warfare 2 jeste prva igra koja je probila/razbila rekord prodaje u prva 24 sata što ga je svojevremeno postavio GTA IV: 4,7 miliona prodatih primeraka otišlo je dok si rekao keks, što je gotovo duplo više od Rockstarovog blokbastera. Za MW 2 čekalo se u redu, hiljade prodavnica širom planete organizovalo je ponoćno bdenje, ozbiljne medijske kuće izveštavale su o ratnom požaru koji je zahvatio mlade... Retko ko je ostao imun na ovaj virus. Mi smo mu takođe radosno podlegli.

Poput prethodnog nastavka, i Modern Warfare 2 politički je prilično angažovana igra. Zaplet smešten pet godina posle obračuna na mostu, izginuća SAS ekipe i zbunjujući

Kapetan Soap Mak Taviš i vi u kazahstanskoj misiji

Friiiiiz, punk!

Hamer, vozilo kao stvoreno za porodični odlazak na more

Garavi sokak

Pogled iz perspektive projektila na bespilotnoj letelici

Momci, kakva je voda? Kao stvorena za podvodne diverzije, kapetane

IW 4.0: ZVERSKI ENGINE ZA VIZUELNU RASKOŠ

3D modeli i teksture oružja - prva liga

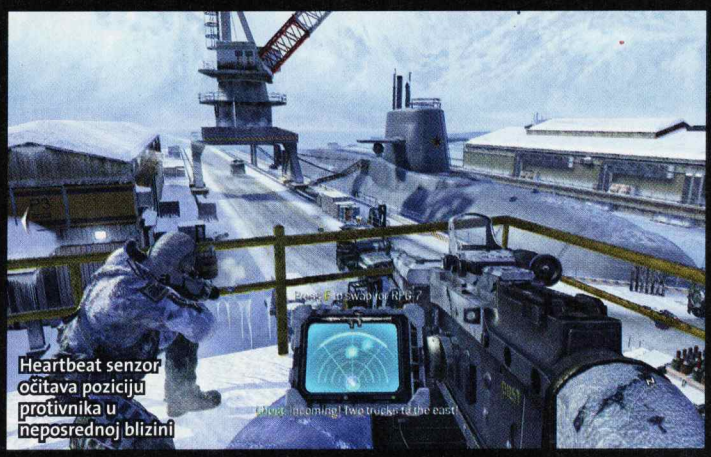
Call of Duty: Modern Warfare 2 pokreće modifikovana verzija 3D enginea iz prethodne igre (sada ima oznaku IW 4.0). Engine sada dozvoljava prostranije nivoe s mnogo više protivnika, kao i naprednije efekte eksplozija i sveopšteg uništavanja. Prave lepote novog nastavka postaćete svesni pred kraj igre: razoreni Washington D. C. noću, prepun loše raspoloženih ruskih vojnika - nešto je najbolje što je serijal COD ikad ponudio iz vizuelnog aspekta.

kraj igre - nastavljaju priču o globalnoj pretnji, ali sada s Rusima kao glavnim negativcima. U igri ćete (naizmenično) preuzimati ulogu američkih i britanskih vojnika/operativaca, skačući s jednog kraja sveta na drugi i iz jedne nemoguće situacije u drugu. Kampanja single-player prepuna je iznenađujućih obrta: srešćete stare prijatelje za koje ste bili uvereni da su popili metak, izdaće vas poslednji čovek za koga biste pomislili da će vas prodati, učestvovaćete u bitkama nezamislivog intenziteta - i, naravno, na kraju pobediti zlotvora koji vam je namestio igru. Call of Duty: Modern Warfare 2 poseduje kampanju što će vas držati prikovanim za monitor, uz nekoliko šokantnih momenata, koji su izazvali prilično kontroverzne reakcije. Prvi takav momenat imaćete već u drugoj misiji, u kojoj ćete kao agent CIA, ubačen među ruske teroriste, biti dovedeni u situaciju da pucate na civile na moskovskom aerodromu. Iako će vas igra upozoriti na to da bez posledica možete preskočiti taj nivo, i premda kolege teroristi neće komentarisati to što samo stojite ne radeći ništa - mučan prizor koji će uslediti jeste nešto što zaista nije trebalo staviti u igru. Modern Warfare 2 bio bi dovoljno šokantan i bez toga, verujte nam na reč. Sam sadržaj single-playera, kvalitetan kakav jeste, ipak je prekratak za naš (a, verovatno, i vaš) ukus: ukoliko niste neverovatna zamlata, sigurno ćete uspeti da ga pređete već posle pet do šest sati.

Dopuna kampanji single-player i najveća novost koju donosi drugi deo igre Modern Warfare 2 jeste Spec-Ops, koji možete igrati sami ili u kooperativnom modu. U pitanju je niz kratkih "izazova", pri čemu vas

Crvene mrlje su indikacija da pod hitno treba uhvatiti zaklon

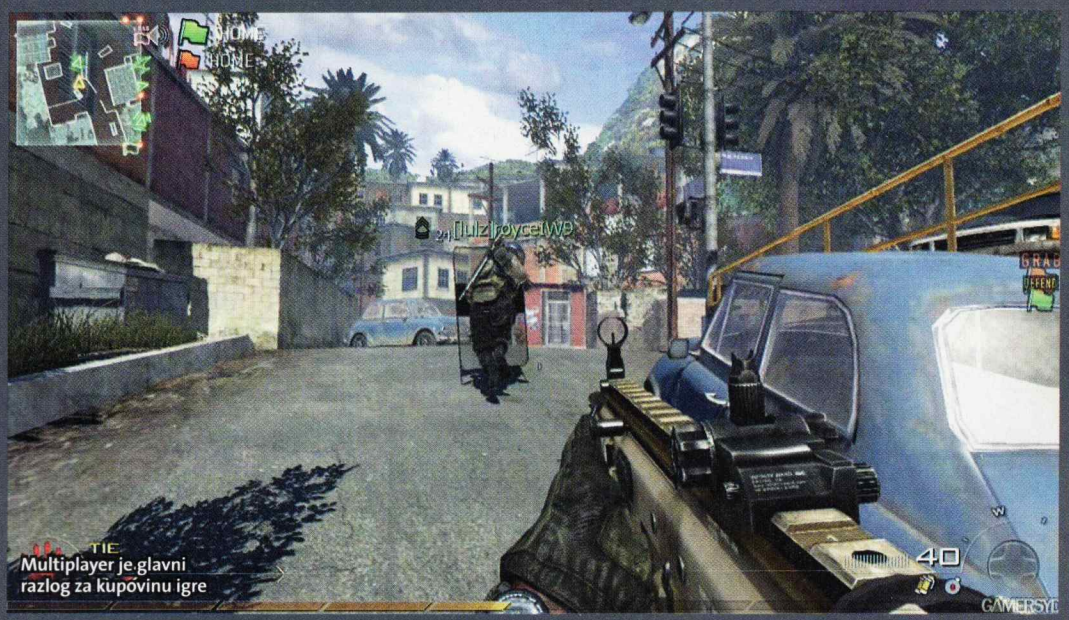
Rat je zahvatio i teritoriju Sjedinjenih Američkih Država


Heartbeat senzor očitava poziciju protivnika u neposrednoj blizini

igra stavlja u različite napadačke i odbrambene situacije, uz povremene limite vezane za vreme ili civilne žrtve. Jedna misija Spec-Ops zahtevaće od vas da pretrčite most dok vas sa svih strana rešetaju komandosi, u drugoj ćete morati da počistite iregularce u španskom kartonskom naselju, treća će tražiti da se odbranite od talasa neprijatelja... Iako je deo mapa Spec-Ops recikliran iz kampanje single-player, velika većina urađena je specijalno za ovu priliku, pružajući vam mogućnost višednevne zabave na različitim nivoima težine.

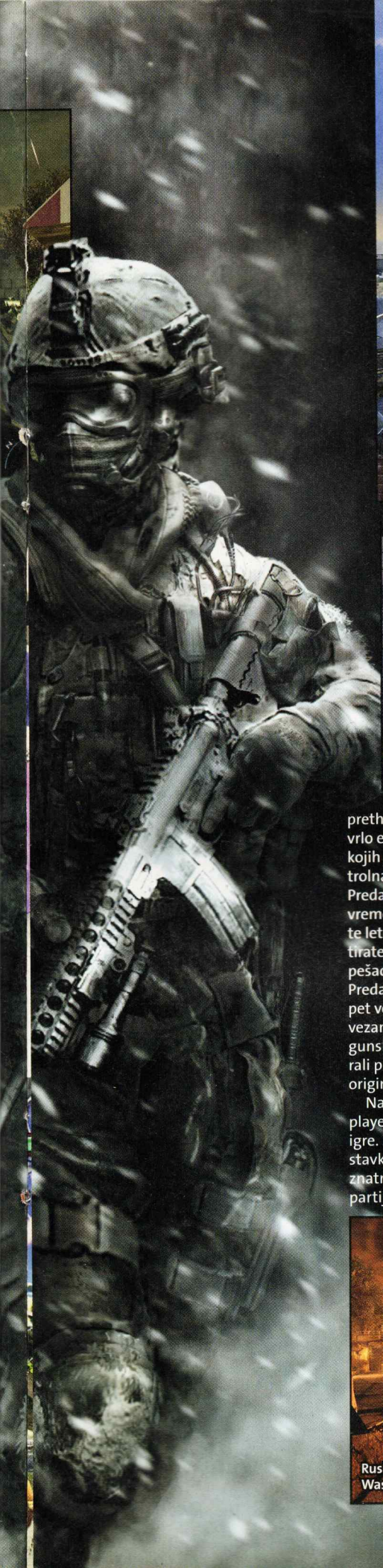
Vaš arsenal u igri, slično kao u

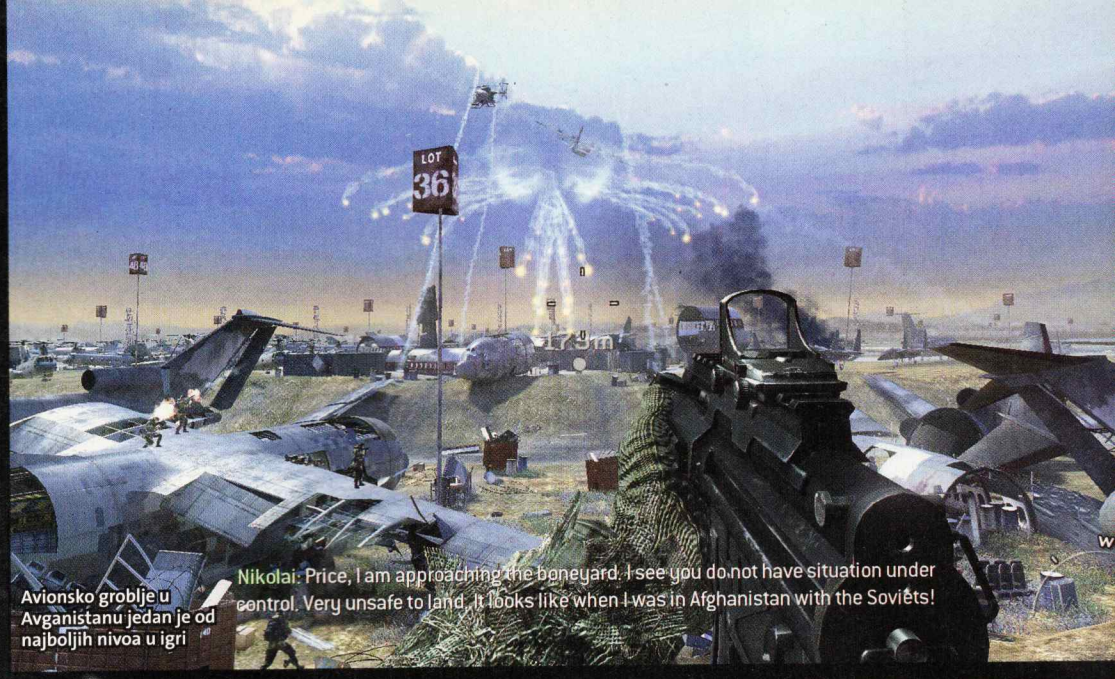
GLAVNI FOKUS I OVOG COD-A: ONLAJN OKRŠAJI



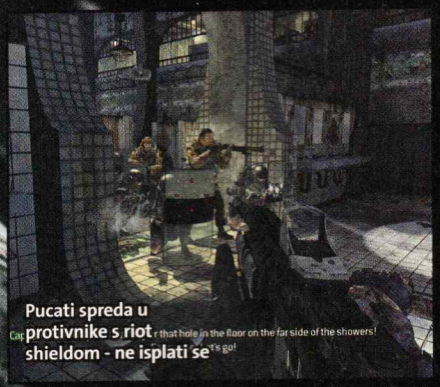
Multiplayer je glavni razlog za kupovinu igre

Kao i u svakoj prethodnoj igri Call of Duty, glavni fokus igrača novog nastavka prvenstveno je fantastični multiplayer: ogromna popularnost igre onlajn osigurava da nikada, ali apsolutno nikada ne dođete u situaciju da se nemate s kim igrati. Sistem sakupljanja experience poena i napredovanja po nivoima isti je kao u prethodnoj igri, uz nekoliko novih perkova, koji vam detaljnije razvijaju alter ego ubistvenog virtuelnog komandosa. Tu su i uobičajeni multiplayer modovi: Free-For-All, Search & Destroy, Demolition, Domination, Team Deathmatch i Capture The Flag, pa na ovom polju nema nekih posebnih iznenađenja.





Avionsko groblje u Avganistanu jedan je od najboljih nivoa u igri



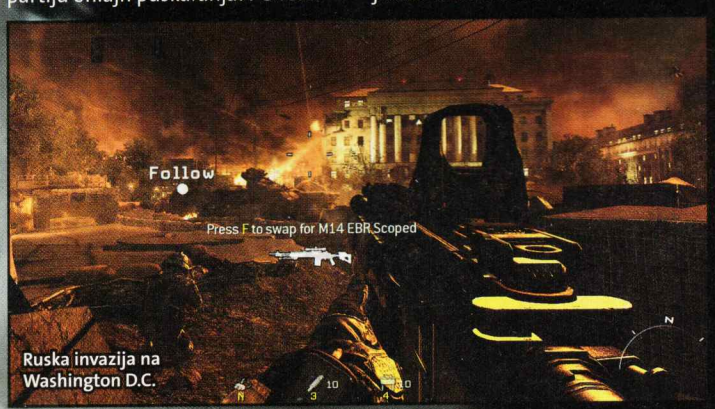
Pucati spreda u protivnike s riot shieldom - ne isplati se

Hmmmw, mmuuuf, bmrrrwfffff....

prethodnom nastavku, ima nekoliko vrlo eksplozivnih iznenađenja, od kojih je svakako najznačajnija kontrolna konzola za bespilotnu letelicu Predator. U single-playeru ćete povremeno imati priliku da kontrolišete letelicu te s bezbedne visine raketirate protivnička borbena vozila i pešadijske grupe, dok u multiplayeru Predator postaje dostupan tek posle pet vezanih killova (posle jedanaest vezanih likvidacija dobijate AC-130 gunship, isti onaj kojim ste granatirali protivnike u onom sjajnom nivou originalnog Modern Warfarea).

Naravno, komponenta multiplayer i dalje je najvažniji element igre. Za razliku od prethodnog nastavka, početnicima će sada biti znatno lakše da nađu partnere za partiju onlajn puškaranja: PC verzija, poput onih konzolnih, sada je bazirana na peer-to peer multiplayeru, dok je mogućnost za kreiranje sopstvenog (dedicated) servera eliminisana. Ovo se, iz opravdanih razloga, neće svideti klanovski organizovanim igračima, koji multiplayer shvataju kao ozbiljan takmičarski sport, ali će početnicima (koji ne znaju nikoga onlajn i koji nemaju pojma šta je namenski server) znatno olakšati prve korake u multiplayeru. Oko odluke Infinity Warda da ukine mogućnost za dedicated servere digla se velika prašina u nedeljama pre izlaska igre, ali, kao i obično, onlajn peticije i moljakanje hardcore igrača - nisu imali nikakvog efekta. Activision i Infinity Ward zadovoljili su mase, a u svetu velikog biznisa - to je jedino što se zaista računa. Pored ukidanja dedicated servera (i podrške za modove koju su igrači mogli sami da biraju i instaliraju), još jedna stvar koja se neće dopasti PC igračima jeste limit od 18 igrača po partiji, zbog čega je CoD: Modern Warfare 2 multiplayer postao apsolutno isti kao i na konzolama.

Oko igre Call of Duty: Modern Warfare 2 digla se velika prašina, ali ovom prilikom možemo zaista reći da je to bilo opravdano. U pitanju je vizeulni spektakl, prepun odličnih gameplay elemenata, i igra koja nudi puno sadržaja, što će vas podstaći da joj se iznova vraćate.



Ruska invazija na Washington D.C.

Call of Duty: Modern Warfare 2

ŽANR: FPS

ZDAVAČ: Infinity Ward/Activision

BROJ IGRAČA: 1-18 TERMIN: 10. novembar 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: P4 3GHz, AMD64 3200, 1 GB RAM, 6600GT/1600XT

\+ Najdinamičnija pucačina današnjice; odličan i vrlo popularan multiplayer

\- Prekratka kampanja single-player; kontroverzni aerodromski nivo

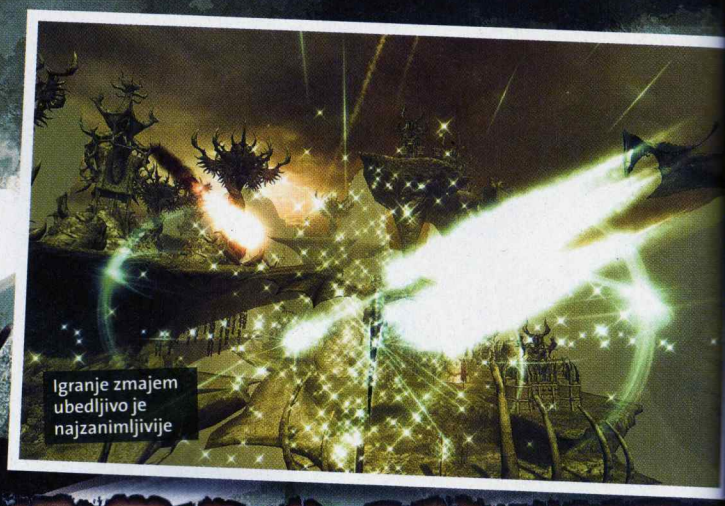
GRAFIKA: Modifikovani engine prethodne igre dozvoljava šire i kompleksnije nivoe, što se u pojedinim situacijama loše odražava na frame-rate 4+

GAMEPLAY: Kratka ali dinamitna kampanja single-player dopunjena je modom Spec-Op i, naravno, najpopularnijim multiplayerom na svetu 5-

ZAKLJUČAK: *Najveći sezonski hit i prirodan izbor za sve ljubitelje pucačina koji cene kvalitetan multiplayer* 5

Tekst: Stojan Karamatijević

DIVINITY II: EGO DRACONIS



Igranje zmajem ubedljivo je najzanimljivije

Nove avanture u zemlji Rivellon biće mnogo interesantnije od onoga što ste očekivali

Ideš, ubijaš, apgrejduješ. To je to

Iako je na prvi pogled delovao kao još jedan klon igre Diablo, već posle sat vremena igranja shvatili smo da je Divinity mnogo dublji. Nastavak nas vraća u taj fantastični svet u kome su sada ljudi i zmajevi u ratu. Nekad su dve rase živele u miru, ali pošto su Dragon Knight ubili glavnog junaka iz prvog dela, ljudi su objavili rat celoj rasi. U tu svrhu kreiran je specijalan red ratnika (Slayers). Osim što se bore s raznim neprijateljima, oni prate preostale zmajeve i eliminišu ih.

Igru počinjete kao Slayer koji je završio obuku i treba da prođe završni ritual. Pri tom ritualu, čarobnica vam ubacuje sećanja ubijenih zmajeva kako biste bolje razumeli protivnika i lakše ga ubili. Pored toga, dobićete mogućnost da čitate misli i izaberete klasu, mada je igra zasnovana na besklasnom principu, tako da možete sami kombinovati veštine i magije. Na primer, iako na početku izaberete ratnika, kasnije možete naučiti neke magije, koristiti se lukom i strelom i slično.

Iako je glavni junak na početku u potrazi za, navodno, poslednjim zmajem, na kraju zmajeva duša ulazi u njega i on postaje Dragon Knight. Ali to ima i pozitivnih strana, jer dobijate mogućnost da se u bilo kom trenutku pretvorite u zmaja. U ljudskom obliku čistite tamnice, prikupljate zadatke i slično, dok kao zmaj možete prevaliti velike razdaljine za kratko vreme, odleteti do lokacija koje bi vam inače bile nepristupačne i, naravno, sejati vatru i strah gde god poželite. Što se tiče samih zadataka, njihovo rešavanje je prava poslastica, jer ih gotovo sve možete rešiti na više načina, ali morate uzeti u obzir da svaka vaša odluka trajno utiče na dalji tok igre. Kako smo već pomenuli, pored izbora koji vam se standarno nude, možete i čitati misli, za šta, naravno, plaćate određenu cenu. Kad god pokušate da pročitate misli nekom od sagovornika, izgubićete deo iskustvenih poena. Ipak, ta vam opcija može otvoriti dodatno grananje u konverzaciji, pa čak i otkriti prave namere sagovornika.

Divinity II ima još jednog keca u rukavu, a to je Battle Tower. Ovaj toranj vam je baza operacija, a moći ćete da mu pristupite posle nekih pet-šest sati igranja. Pored toga što se iz bilo kog dela zemlje uvek možete teleportovati nazad, on vam omogućava i da regrutujete nekoliko pomoćnika. To su trener (za borbu i magiju), čarobnjak (poboljšava oklope i oružje), alhemičar (pravi napitke) i necromancer, čija je uloga da vam napravi pomoćnika. Da, dobro ste pročitali, napravi. U igri ćete sakupljati delove tela i od njih kasnije praviti svoju verziju Frankenštajna. Pored tih pomoćnika, tu su i trkači, koje možete slati u misije pribavljanja raznih predmeta, a kako biste bili sigurni da će se vratiti živi, možete ih opremati kvalitetnijim oklopima i oružjem. Zgodno je što se na ekranu za treniranje veština prikazuje kratak film o tome kako izabrana veština izgleda u primeni.

Grafika u igri je sasvim solidna, dok je prateća muzika fantastična. Glumačka postava je takođe obavila zadatak veoma dobro, tako da likovi deluju vrlo uverljivo.

Divinity II: Ego Draconis

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: DTP Entertainment
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 3. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, RAM 1 GB, GeForce 6800 GT sa 256 MB

\+ Mogućnost pretvaranja u zmaja, odlična prateća muzika, višestruka rešenja zadataka, Battle Tower

\- Borba je mogla biti malo bolje odrađena, bagovi, korisnički interfejs deluje nedovršeno

GRAFIKA: Pejzaži koji krase Rivellon veoma su dobri, kao i animacije likova — 4

GAMEPLAY: Igra nije preteška, mada će početnici poginuti nekoliko puta dok se ne naviknu na arkadni sistem borbe — 4

ZAKLJUČAK: *Iako deluje kao klon Gothica, Divinity II poseduje gomilu specifičnih elemenata, zbog čega svakako zaslužuje pažnju RPG fanova* — 4

22:30

SVAKOG UTORKA

AMERICA'S BEST DANCE CREW

DRUGA SEZONA

WWW.MTV.RS

MTV MUSIC TELEVISION

pc 360

Smućkajte Devil May Cry s Ninja Gaidenom – i dobićete ovu, solidnu akcionu igru

NINJA BLADE

Igre iz serijala Ninja Gaiden, koje potpisuje Team Ninja, oduvek su važile za jedan od najvećih aduta obeju generacija Xbox konzola, i to s razlogom. Prve asocijacije na ove naslove jesu fenomenalne tehničke karakteristike, doteran gejmplej, ali i suluda težina, koja je mnoge koštala živaca.

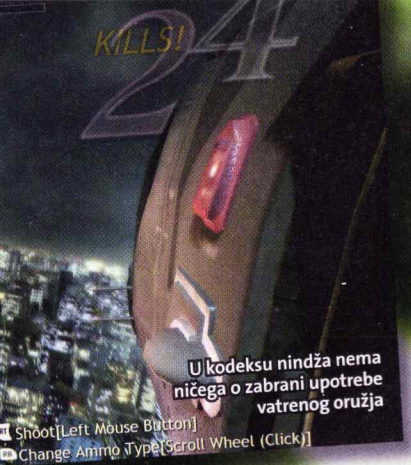
Kako je naći se u koži nindže PC - igrači još uvek nisu osetili, pa Ninja Blade deluje vrlo sveže i omogućava da se lakše pređe preko njegovih objektivnih mana.

Zaplet igre neodoljivo podseća na poglavlje serijala Resident Evil. Nepoznat virus pojavljuje se niotkud širom planete, a dospeva i u Tokio oko 2015. godine. Svi oni koje zahvati ubrzo se pretvaraju u krvožedne monstrume, koji se, jednostavno, moraju eliminisati. Poslednja nada za višemilionski grad jeste nindža ratnik Ken Ogawa. Jer, u slučaju njegovog neuspeha, on će biti sravnjen sa zemljom kako bi se zaustavilo dalje širenje zaraze.

Priča je sve samo ne originalna, ali služi kao pristojna podloga za ono što sledi, a to su sati i sati krajnje neverovatne akcije. Ninja Blade je igra u kojoj zaista ne morate puno mozgati. Uglavnom ćete se iživljavati nad buljucima groteskних protivnika, uz povremene epske obračune s glavnim neprijateljima, od kojih neki predstavljaju vrlo ozbiljne prepreke, dok su drugi samo vrlo izdržljivi (poput džinovskog pauka kojeg ćete upoznati na početku avanture). Kako bi ih prevazišao, Ken će upotrebiti nekoliko tipova sečiva, koji variraju što se tiče ubojitosti i brzine, pa ih treba upotrebljavati u pravom trenutku. Recimo, najsnažniji mač je neophodan da biste probili odbranu pojedinih monstruma. Dalje, na raspolaganju imate i magije, koje troše posebnu chi skalu, mada je sreća što se ona obnavlja veoma brzo. Nema opasnosti od zasićenja zahvaljujući unapređivanju oružja i magija što ih imate na raspolaganju, za šta kao moneta služe crvene (krvne) ćelije rasute po nivoima, vrlo nalik na Devil May Cry. Sami protivnici nisu naročito opasni, a kako dolaze u velikim grupama, omogućavaju vam da pravite impresivne kombo serije. Na osnovnom nivou težine, igra ne nudi bogzna kakav izazov, pa savetujemo da je odmah otpočnete na hardu. Za završavanje kompletne priče verovatno će vam trebati nešto manje od desetak sati, nakon čega inspiraciju za dalje igranje možete pronaći samo ako ste na nekim nivoima propustili priliku da pokupite sve predmete koji vam omogućavaju da modifikujete izgled glavnog junaka. Naravno, reč je o isključivo kozmetičkom sadržaju, tako da to

Zahvaljujući jednoj od magija, glavni junak gasi požar efikasnije od cele vatrogasne čete

Sekvenci quick time event ima previše za naš ukus



U kodeksu nindža nema ničega o zabrani upotrebe vatrenog oružja

Šta spaja Snakea i Kena

Tokijski studio GEM Impact, kojim rukovodi Norihiko Hibino, kompozitor melodija za serijal Metal Gear Solid, uradio je muziku i za igru Ninja Blade. Originalni soundtrack i naslovnu numeru Beanstalk izvodi prelepa japanska pevačica Yuki Koyanagi (na slici).

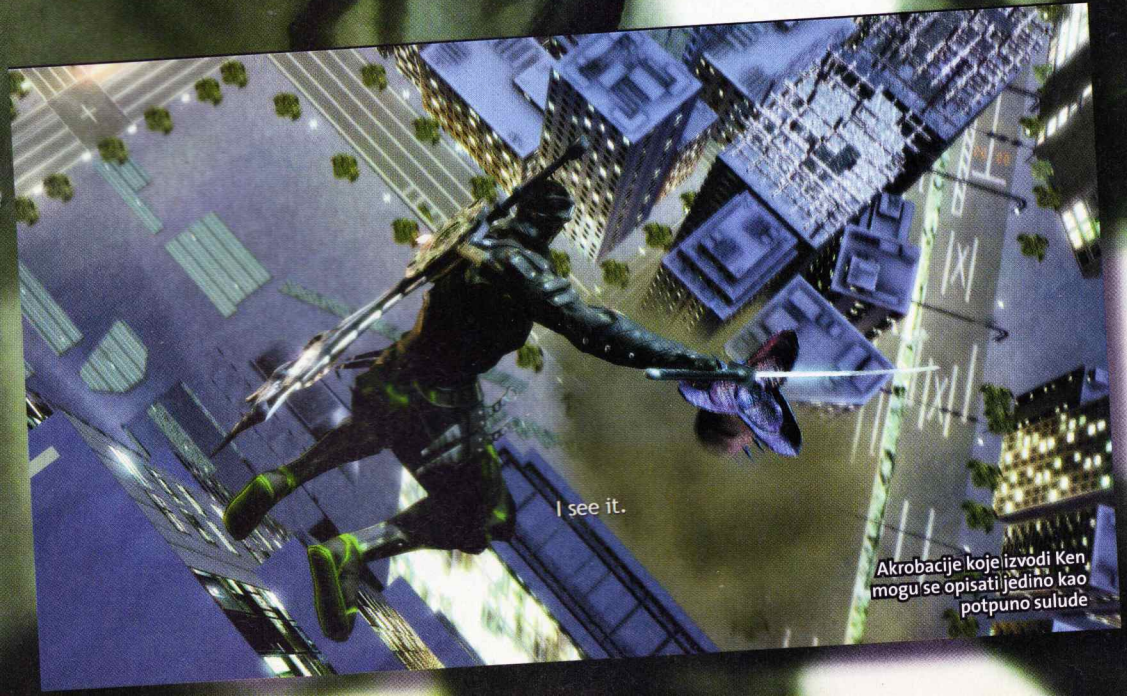
baš i nije neka posebna motivacija.

Takozvani quick time events (QTE), koji je proslavio God of War, i ovde je našao svoje mesto, a njime ćete se obilato koristiti, naročito kada se obračunavate s većim monstrumima. Pre svake takve sekvence kamera će se zumirati na Kenove oči, što je dobra ideja jer vam sugeriše šta vas čeka. Problem je, ipak, što ih ima preko svake razumne mere, tako da s vremenom postaju manje zabavne, a i jedan su od razloga što se Ninja Blade teže igra u dugim sesijama. Ne pomaže ni to što igra ne prepoznaje da se kao upravljačkim uređajem služite džojpedom, pa vam istovremeno prikazuje šta treba da pritisnete i na njemu, ali i na tastaturi i mišu, stvarajući tako haos na ekranu.

Akrobatske sposobnosti glavnog junaka nisu toliko u prvom planu. Hodanje po zidovima jedna je od nekoliko veština koje ćete povremeno primenjivati, a retko kad treba rešiti i neki sitan problem koji uslovljava dalje napredovanje.

Iako je reč o klasičnom Xbox 360 portu (na kome se ova igra pojavila pre više od pola godine), Ninja Blade izgleda veoma lepo, a engine pokazuje pune kvalitete najčešće priilkom atraktivnih QTE sekvenci. Osim ponekih mutnije teksture, najveći problem predstavlja sam ambijent. Činjenica što se kompletna igra odvija na jednoj lokaciji počinje posle određenog vremena da smeta. PC verziju krasi i nekoliko bagova, na primer, blokiranje prilikom pokušaja izlaska u Windows (pomaže jedino kombinacija Ctrl + Alt + Del i end task iz Windows Task Managera), ili povremena desinhronizacija između slike i zvuka, koja je karakteristična za međusekvence.

Ninja Blade svakako nije originalno ostvarenje i ne može ići rame uz rame sa serijalom Ninja Gaiden, ali ga i pored toga možemo preporučiti svim ljubiteljima akcionih igara. Lepe tehničke karakteristike, relativno raznovrsno izvođenje i sama činjenica što se takvo nešto dosad nije moglo videti na PC-ju - dovoljna su pozivnica.



Akrobacije koje izvodi Ken mogu se opisati jedino kao potpuno sulude

Ninja Blade

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Microsoft
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 30. novembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: CPU 3,2 Ghz, 1 GB RAM, 8600GTS/ HD2600XT

\+ Solidne tehničke karakteristike, urnebesna akcija

\- Nekoliko krupnijih bagova, previše quick time sekvenci

GRAFIKA: Vrlo atraktivna igra, koja bi bila još lepša da je okruženje raznovrsnije 4+

GAMEPLAY: Ne poseduje slobodu Devil May Cryja ili serijala Ninja Gaiden, ali ne zaostaje mnogo 4-

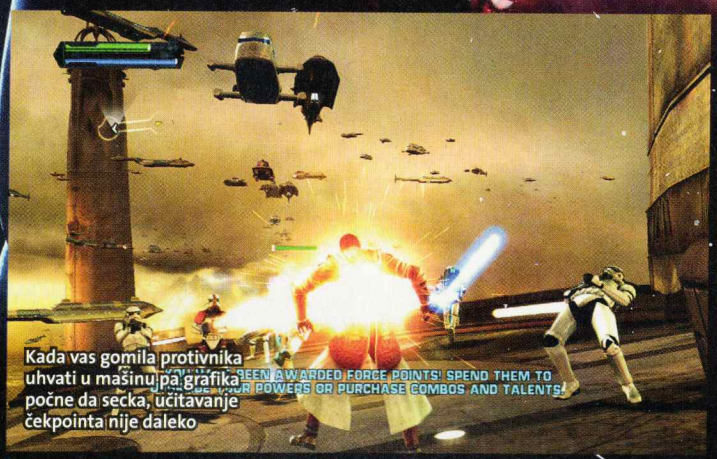
ZAKLJUČAK: *Igra nabijena čistokrvnom akcijom, koja ne ostavlja mnogo vremena za predah. Ako već ne možete da igrate Ninja Gaiden, ovo je pristojna zamena* **4-**

Tekst: Vladimir Dolapčev

ULTIMATE SITH EDITION

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Kasno Marko na Kosovo stiže...



Kada vas gomila protivnika uhvati u mašinu pa grafika počne da secka, učitavanje čekpointa nije daleko

Star Wars: The Force Unleashed, konzolni hit iz 2008. godine što je doneo priču Star Wars, koja je kvalitetom uveliko premašila staračke tripove Džordža Lukasa (epizoda I, II i III) - konačno stiže i u verziji za PC. Ultimate Sith Edition uključuje i tri dodatne misije, a klasičan je primer konzolnog porta urađenog preko one stvari. Velika količina bagova, neoptimizovani 3D engine, seckanje i zapinjanje, izletanje u Windows i slične pojave - ključni su pojmovi ove nedopečene verzije jedne, inače, odlične igre.

Nema boljeg signala da će vam igra izazvati glavobolju zbog odsustva podrške za miša u osnovnom ekranu s opcijama. Navigacija kursorskim tasterima daluje zaista apsurdno na pragu 2010. godine, ali tu ni slučajno nije kraj ograničenjima koja vam igra nameće. Neverovatno ali istitnito: osim podešavanja rezolucije, igra ne podržava nijednu drugu opciju za regulisanje svog vizuelnog kvaliteta (filtering, antialiasing...). To znači da ćete morati da igrate kako Lucas Arts svira, bez obzira na to imate li dovoljno jak računar. Čak i ako imate supermoćan PC, budite sigurni da iskustvo neće uvek biti glatko: situacije iole masovnih bitaka dovešće do neumitnog pada frejmrejta. Osnovni problem s konzolnom verzijom, nezgrapan sistem ciljanja, ostao je potpuno neizmenjen. Naposletku, vredi napomenuti da instalacija igre zauzima mamutskih 30 gigabajta prostora na harddisku, a sam proces instalacije traje gotovo sat vremena. Smaaaraaaanje!

Tri nova nivoa - Jedi Temple, Tatooine i Hoth - dodatak su osnovnoj kampanji i novost u odnosu na prvobitnu verziju za konzole. Prva dva puštena su u promet kao DLC izdanje na mrežama Xbox Live i PSN, ali je treći potpuno unikatan i rezervisan isključivo za PC. Sva tri su relativno kratka (traju oko sat) i donose nove pustolovine Starkillera. Tatooine i Hoth, u kojima kao "zli" Starkiller upadate u palatu Džabe Hata i inflitrirate se u pobunjeničku bazu na planeti Hoth (u toku invazije viđene u filmu Empire Strikes Back), sigurno se neće dopasti čistuncima u pogledu Star Warsa, koji prekrajanje filmskog kanona shvataju kao svetogrđe. Na primer, vi ćete u misiji Tatooine (a ne Luk Skajvoker) ubiti Rankora u pećini ispod Džabinog prestola, pobeći iz palate i na doku u Mos Asliju, gde je ukotvljen Millenium Falcon, likvidirati Obija van Kenobija! Hoth je još drastičniji primer prekrajanja istorije: posle pola sata bauljanja zaleđenim pećinama i sabotaže pobunjeničkih instalacija, sukobićete se ni s kim drugim do s Lukom Skajvokerom! To nije kraj, naravno. Kada ga porazite u dželajskom duelu, Luk će preći na tamnu stranu Sile, ponovo pokušati da vas dobije, nanovo popiti batine i postati vaš učenik! Što je mnogo - mnogo je. Starkller je uspeo da ostvari ono u čemu su Dart Vejder i sam Imperator Palpatin mogli samo da sanjaju.

Ako imate izbora, to jest ako ste vlasnik neke od konzola nove generacije, preporučujemo vam da ne razmišljate o PC verziji igre.

Ni medvedi Wampa nisu imuni na Force Lightning

Starkillerova šmekerska poza sa svetlosnom sabljom iza leđa

SW: TFU: Ultimate Sith Edition

ŽANR:	akciona igra
IZDAVAČ:	Aspyr/LucasArts
BROJ IGRAČA:	1
IZAŠAO:	3. novembar 2009
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	C2D 2,4 GHz/X2 5200+, 2 GB RAM, GF8600/HD 2600

+ Tri dodatna nivoa, od kojih je jedan ekskluzivan za PC verziju igre

– Bagovi, fluktuacije u frame-rateu, nemogućnost podešavanja vizuelnih detalja

GRAFIKA: Čak i ako imate vrlo snažnu mašinu, padovi frame-ratea neizbežni su: osim rezolucije, igra ne dozvoljava nikakva druga podešavanja kvaliteta grafike 4–

GAMEPLAY: Miš i tastatura nemaju nikakvih prednosti nad gamepadom: neprecizno ciljanje objekata i protivnika ostalo je jednako loše kao u verzijama za konzole 3+

ZAKLJUČAK: *Još jedan u nizu konzolnih portova odrađenih preko one stvari*

3+

psp nds

Jedna od tipičnih GTA scena

GTA: CHINATOWN WARS

Povratak u Liberty City, kao i na izvođenje iz ptičje perspektive

Interesantno je koliko ljudi pomisli na GTA III kada im pomenete "prvi Grand Theft Auto". Doduše, takvi i njima slični svojevremeno su GTA III: Vice City i San Andreas nazivali četvrtim i petim delom ove franšize, pa to, možda, i ne bi trebalo toliko da nas čudi. Izvođenje Chinatown Warsa definitivno budi nostalgiju za originalom, koji se pojavio pre više od deset godina, ali i zabrinutost, jer je reč o portu s Nintendo DS sistema.

Glavni junak igre je Huang Lee, sin ubijenog šefa Trijada, koji dolazi u Liberty City da preda mač Yu Jian novom vođi klana, njegovom ujaku Wu Kenny Leeu. Doček je bio malo drugačiji od očekivanog, jer Huanga saleću nepoznati napadači i otimaju mu sečivo, a njega bacaju na dno reke, uvereni da je mrtav. Mladić, ipak, nekako preživljava, a vi u ovoj borbi za presto treba da poznate azijske podzemne organizacije, da vratite stvari na svoje mesto.

Izvođenje u igri najviše podseća na rana izdanja franšize, ali samo vizuelno, dok je ostatak igre sličniji modernijim nastavcima. Ukoliko ste igrali neki od njih, nećete imati problema s prilagođavanjem. Srž svega je da ispunite glavne zadatke vozeći ukradene automobile uz dosta pucnjave, ali i ostvarujući gomilu sporednih ciljeva, poput policijskih, vatrogasnih, bolničkih i taksi misija, tetoviranja, Rampagea i drugog.

Ovaj GTA omogućava i nov način zarade, što podrazumeva prodaju narkotika u gradu. Ceo proces svodi se na nalaženje dilera s najjeftinijim drogama, koje kupujete i valjate onome ko ponudi najviše. Vrlo jednostavno, ali krajnje zabavno i komično.

Ono što je najviše propatilo u konverziji s jednog na drugi sistem jesu brojne mini-igre. Mnoge od njih nisu zabavne kao na ekranu DS-a osetljivom na dodir, ali su kratke, fino dozirane i uglavnom neobavezne, pa neće bitnije naškoditi celokupnom utisku. Pomenimo i da multiplayer nudi dosta modova, ali, nažalost, samo za dva igrača, što je još jedan mali korak unazad u odnosu na verziju s Nintendovog sistema.

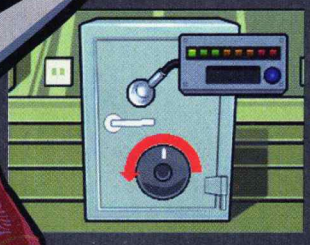
Grafički, igra izgleda mnogo bolje od originala sa DS-a jer je prilagođena PSP-ovom displeju i snazi hardvera. Osim ljudi koji su nacrtani u dve dimenzije, ostatak igre je u lepom 3D okruženju, pa ocenjujemo da je u rangu ostalih naslova na platformi.

Sad je mnogo lakše otarasiti se policije

Zvučna podloga ostala je gotovo ista kao na DS-u. To znači da su svi dijalozi u obliku teksta, a radio-stanice, kojih ima više na PSP-u, puštaju muziku specijalno kreiranu za ovu igru. Nažalost, ubacivanje sopstvenih numera nije moguće.

Prvi utisak o ovom naslovu ume da zavara, jer Chinatown Wars tek pri udubljivanju pokazuje prave kvalitete i zabavnost. Solidne dužine, s izuzetno mnogo sporednih misija - igra će vas sigurno okupirati na duže vreme.

GTA osetljiv na dodir



Chinatown Wars za DS, koji se pojavio početkom godine, igrivošću je iznenadio i najveće skeptike. Toucscreen je iskorišćen kao kontroler za upravljanje PDA, GPS i radio uređajima, za upotrebu oružja i rešavanje problema u mini-igrama pri kojima se onesposobljavaju alarmi na automobilima, ili drugih zadataka koje dobijate u misijama. Takođe, ona podržava i DS mikrofon, pa zviždukom možete pozvati taksi. Za razliku od PSP verzije, u multiplayeru može učestvovati više od dva igrača.

GTA: Chinatown Wars

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Rockstar Games
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 23. oktobar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: -

\+ Grad je skoro pa identičan onom iz GTA IV, dužina osnovne priče, kao i mnogo sporednih misija

\- Konstantna učitavanja za PDA uređaj i prečesto automatsko snimanje pozicije, gotovo nepostojeći multiplayer

GRAFIKA: Chinatown Wars nudi grafički prikaz prijatan za oko i standardan za većinu naslova na PSP-u — 4+

GAMEPLAY: Brojne misije i skriveni zadaci, kao i mogućnost izazivanja totalnog haosa - produžavaju upotrebnu vrednost skoro do beskonačnosti — 5

ZAKLJUČAK: *Ma kakva očekivanja da postavite prema ovom naslovu, male su šanse da se razočarate. Mane su gotovo zanemarljive u poređenju s unikatnom atmosferom* — 5

Tekst: Nikola Dolapčev

ps3 360

ASSASSIN'S CREED II

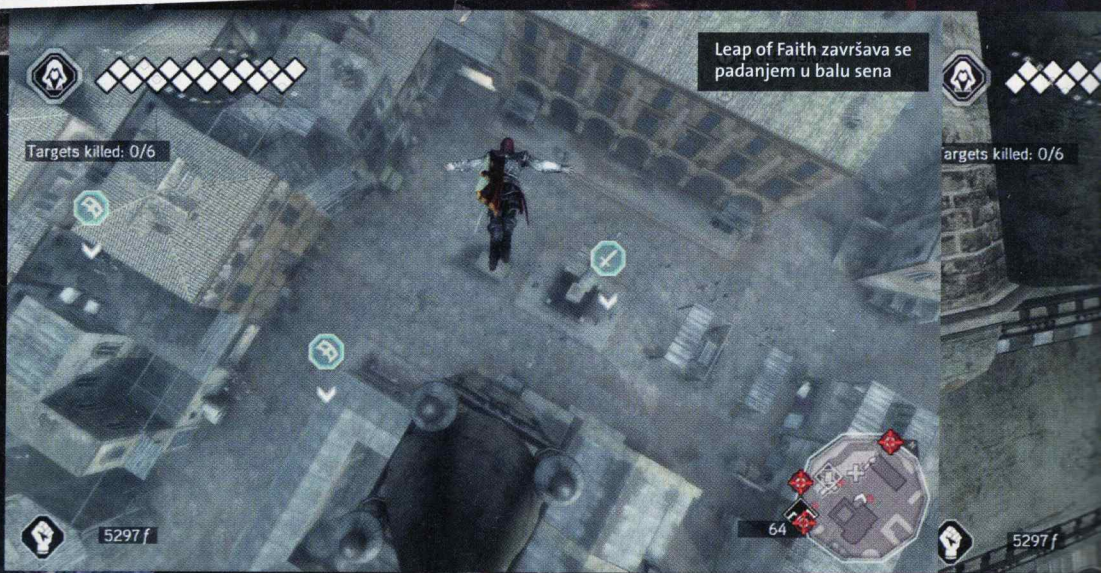
Altairov potomak u novom poglavlju alternativne istorije sveta

Assassin's Creed II jeste naslov kome, i pored izoštrenih kritičarskih očiju i ruku, ne možemo naći nijednu manu. Igra je mnogo naprednija od prethodnog nastavka, za koji su mnogi rekli da, osim lepog izgleda, ne nudi ništa specijalno, bez obzira na izuzetno interesantnu ideju o modernom potomku smrtonosnih ubica, kome uz pomoć hajtek aparature čupaju sećanja na akcije predaka. Priča prvog dela ispala je samo zagrevanje za frku u nastavku, igri koja vrlo vispreno i ozbiljno obra-

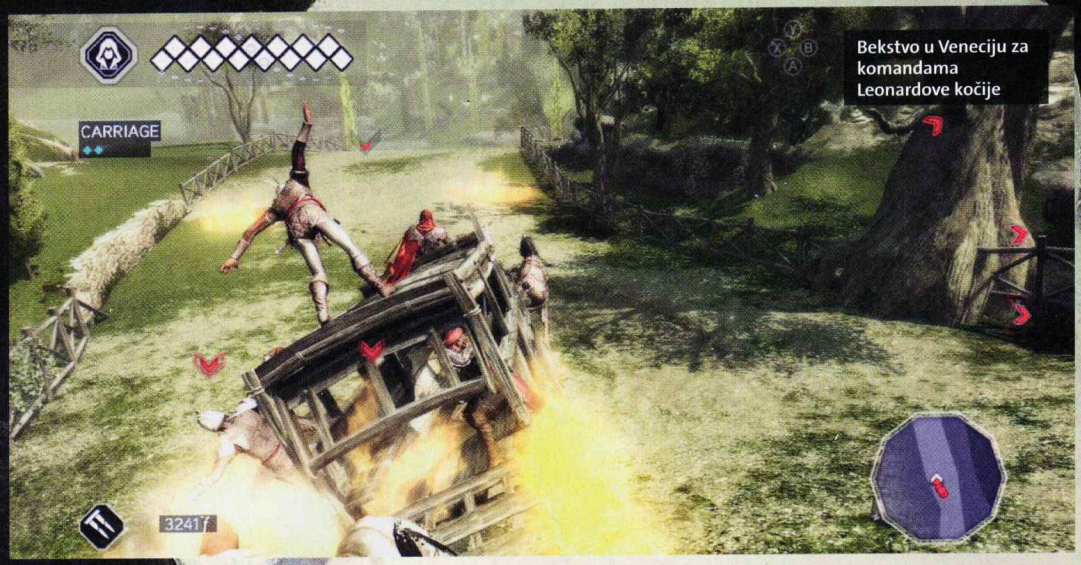
Dezmond Majls, udobno zavaljen u Animus, razmatra argumente svoje sagovornice

SCREENFUN AWARD

đuje jednu od popularnijih teorija zavere. Hiljadugodišnji rat između templara, frakcije koja želi da ostvari strogu kontrolu nad svetom, i onih što se bore za opstanak slobodne volje čovečanstva (Assassin's) - viđen je kroz doživljaje Ezija Auditorea, mladog plemića iz renesansne Firence, direktnog Altairovog potomka, koga plemićko-templarska zavera ostavlja bez oca i dvojice braće. Željan osvete, a nesvestan svog porekla i istorijske uloge koja mu je namenjena, mladi Ezio kreće u neverovatnu avanturu. Sad ćete dobiti odgovore na mnoga pitanja zbog kojih ste se češkali po glavi posle kompletiranja prvog dela. Što se tog polja tiče, igra je mno-



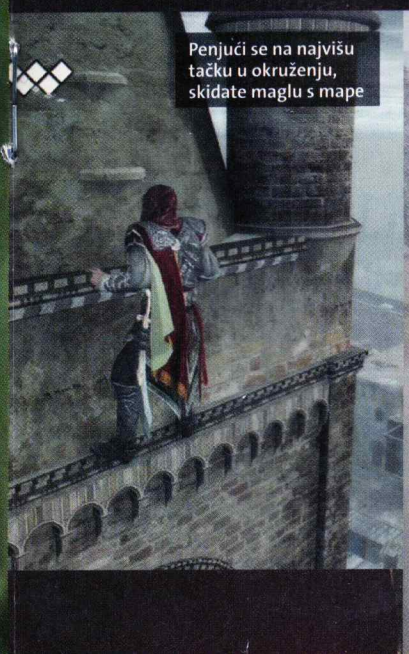
Leap of Faith završava se padanjem u balu sena



Bekstvo u Veneciju za komandama Leonardove kočije

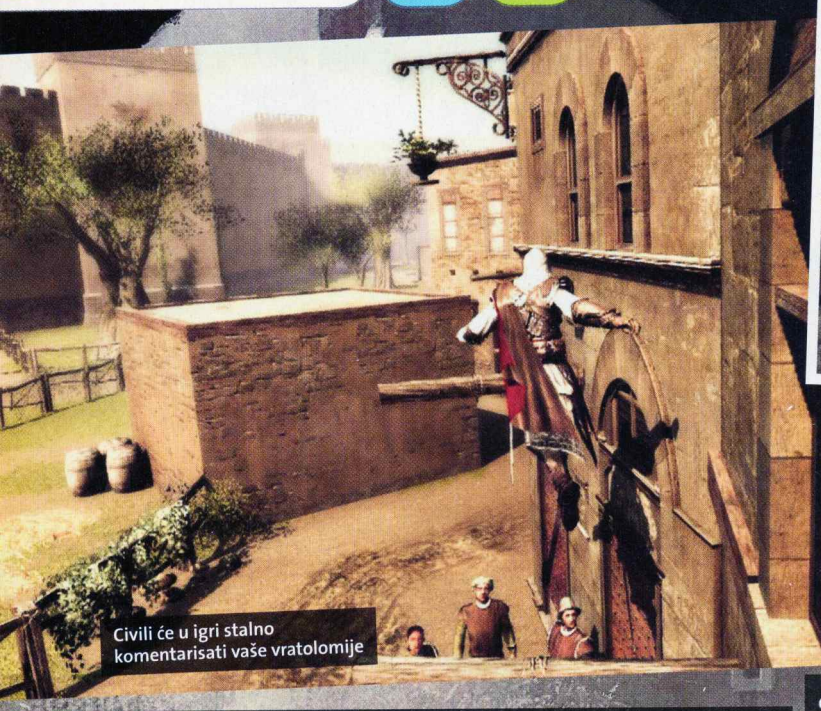
go detaljnija i ozbiljnija od prvog dela.

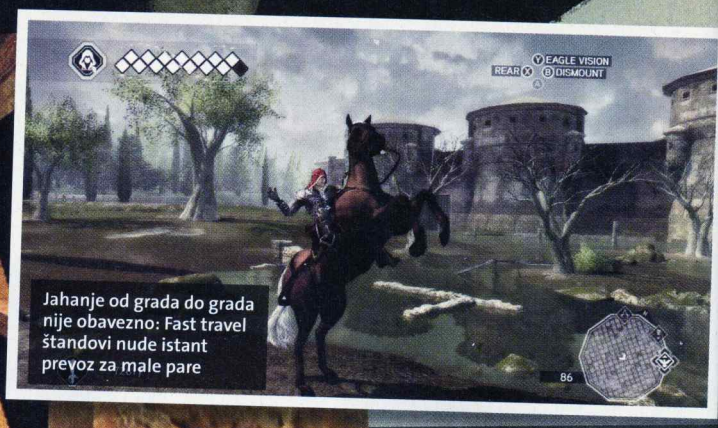
Sadržinske izmene Assassin's Creeda II stvoriće vam osećaj da igrate nešto potpuno novo. Zapravo, jedine dodirne tačke s prvim delom jesu akcija, predivno sandbox okruženje i način na koji likvidirate protivnike. Sve ostalo - a tu pre svega mislimo na priču, dizajn misija, mogućnost izbora opreme koju nosite i dr. - sveže je kao hleb u pola šest ujutro. Osnovna zamerka prvom delu, zamorne mini-misije koje ste u svakom od tri grada morali obaviti da bi vam se otvorila ona glavna, gde ubijate jednog od vodećih negativaca, sada su potpuno eliminisane. Nema više quicktime gluposti i sličnih zadataka, koji služe samo za ubijanje vremena: priča sada ima prilično skladan tok, u kome svaka misija ima smisla u kontekstu zapleta. Osim toga, sledeća velika novina jeste novac koji zarađujete obavljajući glavne i sporedne misije, a koji ćete iskoristiti za kupovinu oružja i oklopa, iznajmljivanje pomoći u toku igre, pa i unapređenje gradića koji vam služi kao operativna baza (donoseći vam prihod od poreza, čija visina zavisi od novca uloženog u renoviranje). Da bi se igra mogla nazvati akcionim RPG-om, nedostaju jedino iskustvo i statistike lika, mada i bez toga sve funkcioniše savršeno. Kao i u prvom delu, u svakom fajtu imate nekoliko opcija za likvidiranje protivnika: skrivene oštrice (u rukavu), mač, bodež i slično - sada dobijaju i dimenziju unapređenja sečiva kojima vitlate, a koja kupujete od trgovaca u svakom od tri velika grada igre. Možda je najinteresantniji način za trošenje novca - iznajmljivanje lopova, kurtizana ili plaćenika: ukoliko želite da izbegnete borbu sa stražarima, za 150 florina možete rentirati lopove koji će ih poterati u vijanje, gospođice sumnjivog morala koje će im flertovanjem skrenuti pažnju, ili plaćenike koji će pokušati da im porazbijaju glave. Jeftiniji način za pravljenje frke jeste novouve-



Penjući se na najvišu tačku u okruženju, skidate maglu s mape

Čempresi, baruštine i Ezio, koji izigrava sovu

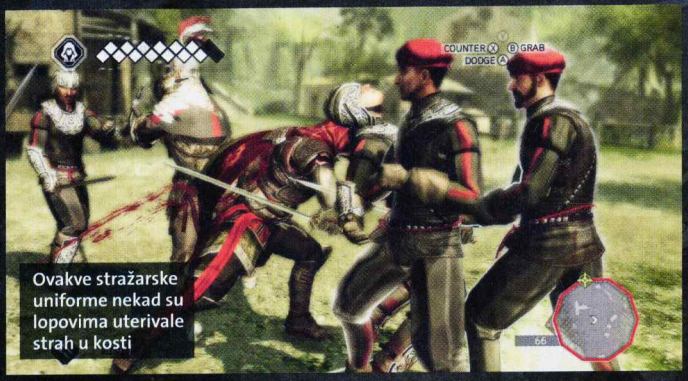




dom 2. Neverovatne gradske sredine, renesansna arhitektura, Eziove animacije i svi ostali element vizuelnog dizajna - čini igru jednim od najlepših naslova za tu generaciju konzola. Toskana, Firenca i Venecija donose tri najlepše projektovana urbana okruženja u nekoj sandbox igri, dva do tri stepena lepša i kvalitetnija od Liberty Cityja viđenog u GTA IV. Svaka čast, Ubisoft Montreal! U nekim situacijama nećete znati šta da radite: da questujete, borite se ili do besvesti zevate u predivan krajolik.

PC publika će, kao i u slučaju pr-

ELEGANTNE ELIMINACIJE NEPRIJATELJA



dena opcija za bacanje šake novčića, čime ćete izazvati frtutmu među civilima, što je vrlo korisno ukoliko bežite, a za petama vam je desetak ljutih gardista u oklopu. Pored obaveznih misija, neosporno dobrih, i one opcione sada spadaju u istu ka-

tegoriju, pogotovo kad se od vas traži da kao mešavina Lare Croft i Princa od Persije upadate u grobnice slavnih tragajući za specijalnim pečatima. Potraga za šest "assassin seala" jeste igra u okviru igre: zagonetke vezane za snalaženje u prostoru, ograničeno vreme za njihovo kompletiranje i agresivni protivnici - čine je strazmerno težom od ostatka, ali je zato finalna nagrada prilično vredna. Altairov oklop, zaključan bravom sa šest ključeva u vašoj bazi, najbolji je armor u igri. S druge strane, on vam, možda, neće trebati jer je borba s naoružanim stražarima mnogo lakša nego u prvom delu: nećete imati većih problema s probadanjem i ubadanjem vojnika, čak i u situacijama kada ste okruženi sa svih strana, najčešće vrlo fatalnim po Altaira.

Retko se ko mogao nadati da će vizuelni kvalitet prvog dela igre biti toliko nadmašen, ali to je upravo ono što se desilo s Assassin's Cree-

vog Assassin's Creeda, morati da se strpi još nekoliko meseci. Iskreno se nadamo da će, za razliku od prvog dela, kompjuterska verzija igre biti pošteđena bagova i nerazumne hardverske zahtevnosti.

Assassin's Creed 2

ŽANR: Akciona sandbox igra
IZDAVAČ: Ubisoft Montreal
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 17. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PS
PODRŽAVA: 16 : 9, 480 p, 720 p, 1.080 p, DD 5,1, PSN, Xbox Live

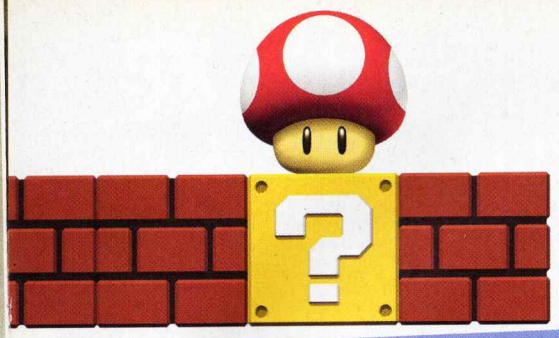
\+ Odlična priča, neverovatna grafika, perfektno skrojeno okruženje renesansne Italije, mnogo gameplay izmena

\- Hmmm.... Borba sa stražom možda je previše laka.

GRAFIKA: Neverovatne gradske sredine, renesansna arhitektura, Eziove animacije i svi ostali elementi vizuelnog dizajna - čine igru jednim od najlepših naslova za ovu generaciju konzola 5

GAMEPLAY: Velike izmene u poređenju s prvim delom stvaraju osećaj igranja nečeg potpuno novog 5

ZAKLJUČAK: *Genijalna igra, obavezan naslov za svakog ljubitelja akcije, istorije, teorija zavere i dobrih intriga* 5



Da, još uvek je tačno - Mario igre vas nikada neće izneveriti!

New SUPER MARIO BROS.® Wii

Obraćajući se igračima neposredno pre izlaska New Super Mario Bros. Wii (NSMBW), legendarni Shigeru Miyamoto je objasnio da je želeo da napravi igru koja će pokušati da spoji nespojivo, odnosno da bude podjednako privlačna i starim fanovima ali i novoj publici. Ono što je na kraju urađeno, zaista ostavlja takav utisak.

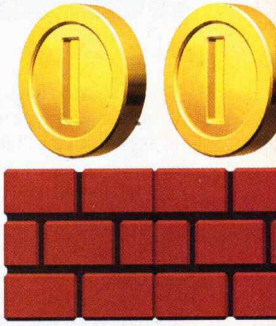
Predugačko i nimalo kreativno ime ovog ostvarenja sugeriše da je ono inspirisano velikim hitom sa DS-a, koji je osvojio publiku svojim retro stilom. NSMBW je urađen po istom receptu i neodoljivo podseća na prve Mario avanture za osmobitne i 16-bitne konzole, posebno na Super Mario Bros. 3 i Super Mario World. Zbog toga, ne treba trošiti puno vremena na objašnjavanje načina izvođenja koji je svima dobro poznat. Najvažnije novine jesu novi kostimi – Mario i ekipa sada mogu da se pretvore u pingvina i zamrzavaju protivnike ili da lete ukoliko nađete odelo sa propelerima.

Za aktiviranje ove i još par drugih funkcija, koristi se motion sensor na Wiimoteu, pa je to i glavni razlog zbog čega igra nažalost ne podržava Classic ili GameCube kontrolere.

Bez obzira na svoju jednostavnost i tradicionalno vesele boje, ovaj Mario će namučiti i iskusnije fanove. U slučaju da na jednom nivou poginete 8 puta, u pomoć vam priskače Super Guide. Ukoliko ga aktivirate, Luigi će uskočiti u akciju i preći za vas ostatak nivoa! Naravno, sve ovo je čisto opcionog karaktera ali vam može sačuvati živce ukoliko se negde baš očajnički zaglavite. Ipak, otkrivanje tajnih prolaza, dodatnih života i sličnih bonusa kojih ima na svakom koraku, ostavljeno je samo vama.

Za današnje uslove, igra je neobično teška, pogotovu ako pripadate generaciji koja nije navikla na ograničenja vezana za broj života. NSMBW je zahtevna ali fer igra, što će sigurno obradovati stariju publiku željnu izazova. Ipak, mogućnost slobodnog snimanja pozicije (između nivoa) kao i vrlo brzog gomilanja života, značajno olakšava situaciju. Ono po čemu će se ovo ostvarenje najviše pamtiti jeste multiplayer podrška, tako da se na ekranu istovremeno mogu naći do četiri igrača (Mario, Luigi, kao i žuti i plavi Toad). To igru u neku ruku čini lakšom (jer se nivo nastavlja sve dok je bar jedan od likova u životu) a definitivno i zabavnijom, osim ako ne igrate sa totalnim početnicima. Svoje saigrače možete do mile volje da sabotirate i terate da gube živote, ali iskreni da budemo, time sami sebi činite medvеđu uslugu. Za tako nešto namenjeni su posebni modovi – Coin Battle u kome je cilj sakupiti najviše novčića i Free Play gde pobeđuje onaj koji osvoji najviše poena i uništi najveći broj neprijatelja. Sva četvorica junaka su inače potpuno istih karakteristika, pa je njihov izbor čisto kozmetičke prirode. Dodatno druš-

tvo na par nivoa će vam praviti Yoshiji, ali ređe nego što smo želeli.



NSMBW jedino ne blista kada su u pitanju tehničke karakteristike. Kvalitet animacije je sjajan, ali sami sprajtovi i poligonalni modeli likova ne deluje mnogo bolje u odnosu na DS verziju, pa sve izgleda pomalo plastično. Bilo bi bolje da je igra urađena u pravom 2D okruženju, kao što je slučaj sa Wario Land: The Shake Dimension.

NSMBW je budući klasik, odnosno jedno od ostvarenja koje treba navesti među prvima kada nekome preporučujete igre za Wii.

New Super Mario Bros. Wii

ŽANR: platformska avantura
IZDAVAČ: Nintendo
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 20. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 **Wii** PSP NDS PSP
PODRŽAVA: 480 p, Wiimote

\+ Vrlo zabavno ostvarenje, bez obzira na broj aktivnih igrača, maštoviti nivoi

\- Prosečna grafika, nedostaje onlajn multiplejer, Yoshi se pojavljuje na svega nekoliko nivoa

GRAFIKA: Kvalitet sprajtova nije mnogo bolji nego na DS-u. Sjajan dizajn nivoa, ipak, vadi stvar — 4

GAMEPLAY: Jednostavne kontrole i prelepo osmišljeni nivoi - još jednom su ključ za savršenu zabavu — 5

ZAKLJUČAK: *Bilo da ste sami ili u društvu, i bez obzira na to koliko ste dobri, novi Mario je igra koju ćete voleti* — 5

Tekst: Vladimir Dolapčev

TEKKEN 6

Tekken 6 zaokružuje sjajnu ponudu borilačkih igara ove godine!

Scenario Campaign je mnogo bolji od sličnih modova iz prošlosti, ali ćete se i dalje boriti s položajem kamere

Iako se o kvalitetu celog serijala večito polemiše, činjenica je da Tekken važi za jednu od najpopularnijih borilačkih franšiza današnjice. Nastavak koji je pred nama zapravo se pojavio pre tačno dve godine na automatima u Japanu, gde je stekao veliku popularnost i dobio jedno proširenje (Bloodline Rebellion), koje je integrisano u konzolnu verziju.

Podatak da se igra pojavljuje tek sada - deluje neobično i krajnje nelogično, ali je posledica naknadne odluke da se ona portuje i na Xbox 360, pored PlayStationa 3. Stoga je za Tekken 6 najveći izazov da dokaže da ga u međuvremenu nije pregazilo vreme.

Prelazak na novu generaciju konzola, ipak, nije prisilio Namco da razmišlja o radikalnim izmenama, pa je ovo ostvarenje samo logična evolucija, čime će sigurno biti najzadovoljniji dugogodišnji fanovi, koji su dobro upoznati s njegovim gejmplejom. Ukoliko volite Tekken, ali ipak ne toliko da sebe smatrate ekspertom, u početku zaista nećete primetiti bogzna kakve razlike. Ono čega prvo postajete svesni jeste sprovođenje Rage sistema. Naime, kada količina energije koju imate na raspolaganju padne ispod određene granice, skala će dobiti crvene konture, nakon čega udarci počinju oduzimati protivniku više energije. Ovo u praksi znači da su mečevi neizvesniji nego ranije, što je i bio osnovni cilj. Ne računajući još mogućnost vezivanja više kombo serija u jednu celinu, ostale promene, poput većih i interaktivnijih arena, ne igraju toliko bitnu ulogu. Spisak udaraca takođe je samo blago proširen, tako da svi stari potezi i dalje funkcionišu gotovo isto.

Suprotno očekivanjima, glavni režim igre više nije Arcade, nego Scenario Campaign (SC), koji nastavlja tamo gde su stali Tekken Force i Devil Within. Na svu sreću, razvojni tim je

Alisa, Rusija, sopstveni stil borbe

42 borca na jednom mestu: šest novih s kojima se možete boriti

Miguel Caballero Rojo, Španija, ulični borac

Bob, SAD, karate

Zafina, nepoznato poreklo, Kalarippayattu

Lars Alexandersson, Švedska, nepoznat stil

Leo, Nemačka, Bajikuan

Borilačke arene nisu tako atraktivne kao u nekim prethodnim igrama

učio na svojim greškama, pa je ovog puta konačan rezultat mnogo bolji. U ovom modu možete voditi jednog od dva nova lika, kiborga Alisu Bosconovich i Larsa Alexanderssona, koji pokušava da sazna kako je povezan s porodicom Mishima. Boreći se kroz obilje nivoa, osvajaćete dodatne odevne predmete, ali i nove karaktere. Iako su svi borci od početka dostupni u arkadnom modu, morate ih otvarati za potrebe Arene u okviru samog SC-a, jer je jedino u njoj moguće otključati završne animacije. Njegov najveći nedostatak odnosi se na isključivi singlplejer karakter, što će se tek naknadno ispraviti patchom, koji će omogućiti kooperativni režim za dva igrača, ali samo u onlajn varijanti. Takođe, položaj kamere često nije sjajan, pa ćete s vremena na vreme popiti poneki zalutali udarac.

Tekken 6 grafički ispunjava očekivanja, ali ne predstavlja vizuelni spektakl, verovatno, zato što je ovo u osnovi igra stara dve godine. Objektivno, najveća mana jesu animacije kose i pojedinih delova odeće, koje nisu napredovale u odnosu na Tekken 5, ali i dosta mutnih tekstura, to jest jednoličan izgled nivoa u SC-u. Verzije PS3 i Xbox 360 gotovo da se međusobno ne razlikuju i, srećom, rade u stabilnih 60 frejmova u sekundi. Prednost izdanja PS3 ogleda se u mogućnosti instalacije sadržaja na hard-disk (što će vam oduzeti oko 4 GB prostora), ali i u boljem izgledu prerenderovanih animacija, koje su se zbog kapaciteta DVD-a morale dodatno kompresovati na sistemu Xbox 360.

Zato što ima dva patcha, koja su se pojavila krajem novembra, onlajn komponenta postala je konačno upotrebljiva. Užasan lag sada je doveden u red, a u slučaju da igra oceni protivnikovu konekciju kao slabu, možete otkazati partiju pre početka meča. Nažalost, rangirani i nerangirani mečevi jedine su opcije na raspolaganju.

Tekken 6 je klasičan nastavak, koji neće doneti nove fanove serijalu, ali će se oni koji su ga dosad voleli oduševiti količinom sadržaja, bez obzira na to što će većinu morati da otključavaju drugačije nego što su navikli. Ukoliko pripadate drugoj grupi, nećete zažaliti ako ga nabavite.

PSP VERZIJA: Iako nema scenarija, i dalje je odlična

Tekken 6 je najbolja borilačka igra za PSP ove godine

Tekken 6 na PSP-u izgleda zaista impresivno, a pri tom nema vidljive probleme s brzinom animacije. Od verzija PS3 i Xbox 360 najviše se razlikuje po potpunom izostanku scenario moda i izbacivanju određenog broja kostima. Bez obzira na to, ovo je jedna od najboljih igara za PSP.

Tekken 6

ŽANR: Borilačka
IZDAVAČ: Namco
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 30. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 720p

+ Izuzetan broj boraca, brzo i atraktivno izvođenje, scenario Campaign je bolji od sličnih modova iz prošlosti

- Nedostaje oflajn kooperativni mod, problematična kamera u kampanji, dugačka učitavanja

GRAFIKA: Iako ne pomera granice, Tekken 6 izgleda sjajno. Nivoi u scenario modu prilično su jednolični — 4+

GAMEPLAY: Izvođenje je u duhu prethodnika, bez nekih velikih novina. U scenario modu, položaj kamere često predstavlja problem — 5-

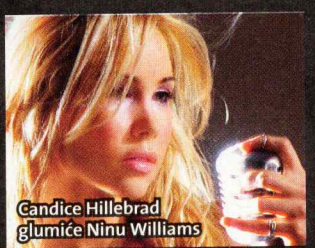
ZAKLJUČAK: *Ne donosi mnogo toga novog, ali je, ipak, najbolja igra u serijalu do sada. Mnogo boraca omogućava sjajnu zabavu na duže staze.* — 5

Julia i Zafina u bliskom kontaktu

Različiti odevni predmeti donose bonuse, ali oni nisu aktivni kada igrate preko interneta

Po izvođenju, Tekken 6 se vrlo malo razlikuje od prethodnika

Tekken: The Movie



Candice Hillebrad glumiće Ninu Williams

Snimanje igranog filma Tekken počelo je, a premijeru bi trebalo da doživi na proleće 2010. Priča prati dešavanja iz Tekkena 3, 4 i 5, a glavni junak je Jin Kazama, koga će tumači anonimni Jon Foo. Pristojan budžet od 35 miliona dolara, ipak, budi nadu da će ovo ostvarenje proći bolje od ekranizacije Street Fightera ili Dead or Alivea.

Heihachi je samo jedan od četiri lika koja su se pojavila u svakom Tekkenu do sada

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360

DRAGON AGE™
ORIGINS

SPREMITE SE ZA NALET MAČA, MAGIJE, FANTASTIKE I INTRIGE EPSKIH RAZMERA, JER DOBA ZMAJEVA POČINJE!

SCREENFUN AWARD

Iako je na početku vaša družina mala, kasnije ćete imati veći izbor saputnika

Ogre je prvi tvrđi orah na koji ćete naići, ali ništa što vaša družina ne može rešiti

U borbama će vam se često pridružiti i prijateljski nastrojeni NPC-ovi

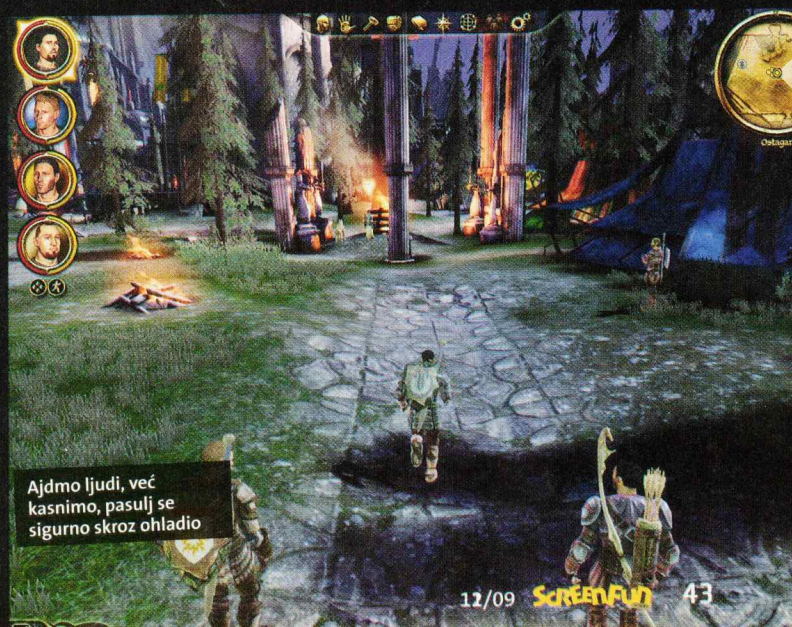
U poslednje vreme, gomila novih igara sadrži neke elemente RPG-a, ili su u pitanju MMORPG naslovi. Čak i kad neko odluči da napravi RPG naslov, to uglavnom bude ili arkadni RPG ili onaj sa SF tematikom (Risen, Fallout 3). A šta je s old school RPG naslovima, gde vodite družinu u svetu mača i magije, gde borbe zahtevaju taktiziranje, a ne samo brze reflekse? Početkom godine, imali smo Drakensang, koji je bio sasvim solidno ostvarenje, ali to je samo jedna igra za celu godinu. E, zahvaljujući kanadskom razvojnom studiju Bioware, timu pravih genijalaca koji stoje iza naslova Neverwinter Nights, Mass Effect, Star Wars: KotOR, Jade Empire i sada već legendarnog serijala Baldur's Gate, situacija će se promeniti.

Dragon Age: Origins je neka verzija duhovnog naslednika igre Neverwinter Nights, mada je Bioware ovaj put odlučio da se ne koristi pravilima AD & D 3.5, već su kreirali sopstveni svet. Al' su ga napravili, svaka im čast! Zemlji Fereldenu konstantno prete demonska bića zvana Darkspawn, ali i unutrašnji neprijatelji. Unutrašnja situacija je krajnje čudna, tačnije - odskače od svih fantasy stereotipa. Patuljci, za koje je specifičan osećaj časti i pravde ovde imaju izražen klasni sistem, s tim što pripadnici niže klase žive u izdvojenom delu gradu i imaju tetovaže na licu kako bi ih svako prepoznao kao inferiorne. Pripadnici plemićkih kuća stalno su upleteni u političke igre, koje pored standardnog prepucavanja uključuju i nameštaljke, čak i ubistva. Vilenjake, koji su uvek bili superiorna rasa, u Fereldenu su porobili ljudi i podelili ih u dve grupe, od kojih jedna živi u getu, trpeći konstantna maltretiranja, a druga u odmetništvu po šumama, pokušavajući da očuva vilenjačko nasleđe. Već iz ovog se može naslutiti da je Ferelden zemlja gde nema klasičnog odnosa između dobra i zla, gde nije sve crno ili belo, već su u pitanju različite nijanse sive. Verovatno je veliki uspeh igre Witcher, koju je baš odlikovalo moralno sivilo, malo uticalo na to. Pored toga, Dragon Age ima malo zreliju postavku, jer u igri ima dosta krvi, delimične golotinje i političkih manipulacija. Što se tiče krvi, tu su malo preterali, jer će vaša ekipa posle svake malo ozbiljnije borbe biti isprskana krvlju kao da je upravo izašla iz klanice.

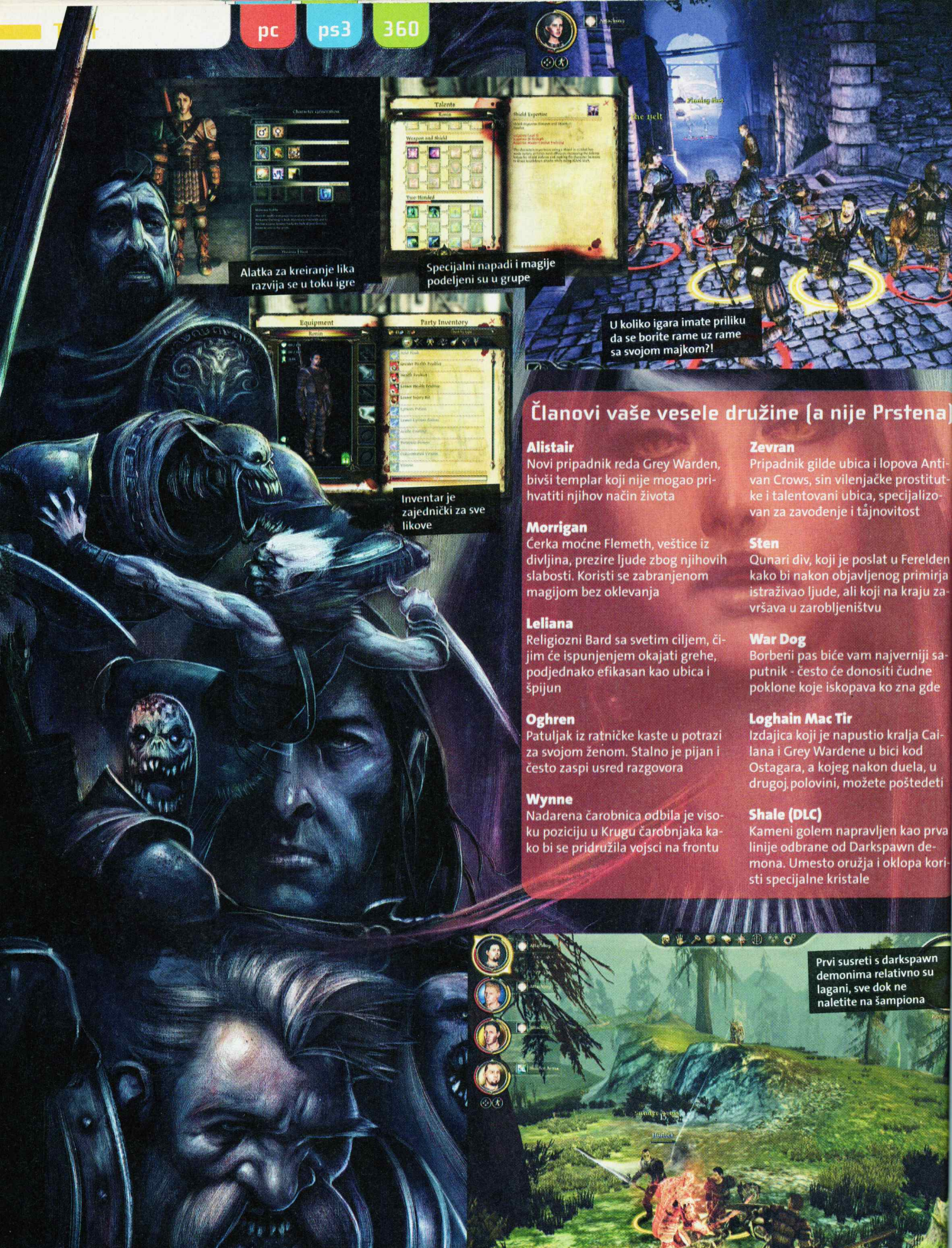
Hmm, mislim da će napraviti mali predah dok ne obrišemo ovu krv sa sebe, a ti, ćale, slobodno odspavaj malo

Kao i na početku svakog RPG-a, prvo morate kreirati svog junaka. Možete birati pol, jednu od tri rase (ljudi, vilenjaci i patuljci) i jednu od tri osnovne klase (warrior, mage, rogue). Potom dolazi na red izbor porekla, koje igra veliku ulogu (zato se i pominje u samom naslovu igre: origin - poreklo). Svako poreklo, od šest mogućih, ima drugačiji uvod i utiče na razvoj određenih događaja. Primera radi, ako ste izabrali ljudsku rasu i plemićko poreklo, možete dobiti opciju da postanete kraljevski savetnik. S druge strane, igrate li vilenjaka iz geta, bićete odbojni većini ljudskih sagovornika.

Pošto je, ipak, reč o old school RPG naslovu, to znači da je družina nezaobilazan element. Dragon Age omogućava vam da u pustolovinama regrutujete čak deset likova, s tim što u družini možete voditi maksimalno tri, dok su ostali u kampu.



Ajdmo ljudi, već kasnimo, pasulj se sigurno skroz ohladio



Članovi vaše vesele družine (a nije Prstena)

Alistair
Novi pripadnik reda Grey Warden, bivši templar koji nije mogao prihvatiti njihov način života

Morrigan
Ćerka moćne Flemeth, veštice iz divljina, prezire ljude zbog njihovih slabosti. Koristi se zabranjenom magijom bez oklevanja

Leliana
Religiozni Bard sa svetim ciljem, čijim će ispunjenjem okajati grehe, podjednako efikasan kao ubica i špijun

Oghren
Patuljak iz ratničke kaste u potrazi za svojom ženom. Stalno je pijan i često zaspi usred razgovora

Wynne
Nadarena čarobnica odbila je visoku poziciju u Krugu čarobnjaka kako bi se pridružila vojsci na frontu

Zevran
Pripadnik gilde ubica i lopova Antivan Crows, sin vilenjačke prostitutke i talentovani ubica, specijalizovan za zavođenje i tajnovitost

Sten
Qunari div, koji je poslat u Ferelden kako bi nakon objavljenog primirja istraživao ljude, ali koji na kraju završava u zarobljeništvu

War Dog
Borbeni pas biće vam najverniji saputnik - često će donositi čudne poklone koje iskopava ko zna gde

Loghain Mac Tir
Izdajica koji je napustio kralja Cailana i Grey Wardene u bici kod Ostagara, a kojeg nakon duela, u drugoj polovini, možete poštedeti

Shale (DLC)
Kameni golem napravljen kao prva linije odbrane od Darkspawn demona. Umesto oružja i oklopa koristi specijalne kristale

Bitno je naglasiti da svi članovi napreduju, bez obzira na to koga vodite sa sobom, tako da družinu možete bez problema menjati u zavisnosti od potreba. Kako i u svim prethodnim igrama Bioware, i ovde su odnosi između članova vrlo bitna stvar. Svi vaši postupci u igri utiču na njihovo mišljenje o vama, pa će oni, ako su jako inspirisani vodstvom, dobiti bonuse na osobine, dok se, s druge strane, mogu toliko razočarati u vaše odluke da vas trajno napusti. Prednost dobrih odnosa s članovima družine ogleda se i u tome što vas mogu podučiti svojoj specijalizaciji, a tu su i romantične veze.

Iako na početku možete birati samo tri klase, kasnije možete naučiti dve od četiri moguće specijalizacije, koliko ih ima za svaku klasu. Warrior može postati Berserker, Templar, Champion i Reaver, Mage ima specijalizacije Arcane Warrior, Blood Mage, Shapeshifter i Spirit Healer, dok Rogue bira potklase Assassin, Bard. Duelist, Ranger. Ove specijalizacije otključavaju na na 7. i 14. nivo i učite ih ili iz knjiga koje možete kupiti od saputnika, na primer, Alistair je Templar, a Oghren je Berserker.

Drugi zaštitni znak Bioware RPG-ova jesu višestruki izbori u dijalozima, koji mogu ostaviti i trajnije posledice, pa je logično što Dragon Age obiluje ovim elementom. Kako je već pomenuto, neke odluke u dijalozima mogu imati toliko drastične posledica, ili se čak okrenuti protiv vas.

Kada su borbe u pitanju, na raspolaganju su vam tri načina za igru. Možete u realnom vremenu zadavati komande svojim junacima (nije preporučljivo), možete postaviti detaljnu taktiku ponašanja za svakog od njih, uz male korekcije u realnom vremenu, a tu je i treći način, koji zahteva najviše mikromenadžmenta, ali koji je i najefikasniji. Ovaj način sastoji se od redovnog pauziranja borbe i izdavanja niza komandi svakom junaku ponaosob, i tako ukrug. Iako deluje zamorno, ovo je pravi old school način borbi u RPG naslovima, pogotovo kada su u pitanju masovne borbe, gde morate često menjati mete, lečiti saputnike, onesposobljavati protivnike i slično. Naravno, možete kombinovati sva tri načina, zavisno od situacije. Osim krvlju, borbe obiluju i egzotičnim završnim udarcima, koji dodatno poboljšavaju ionako odličnu atmosferu.

Glavna priča je samo deo igre, jer je tu i gomila sporednih zadataka, ličnih priča svakog od saputnika, a razvojni tim je najavio i redovna proširenja (DLC), koja će moći da se skidaju s interneta. Kao novopečeni pripadnik reda Grey Warden, elitnih ratnika kojima je cilj da čuvaju zemlju od napada darkspawn armija - morate obnoviti stare saveze i pokušati da zaustavite invaziju. Ako pratite samo osnovnu priču, igra već u ovom obliku traje nekih 50 sati, a ukoliko želite i da ispunite sve sporedne zadatke - onda čak duplo više. Još kada dodate konstantna proširenja - dobijate kvalitetnu RPG zabavu na duže staze.

Svaki dalji opis igre može vam upropastiti doživljaj ove, fantastične igre. Jednostavno, teško je ostati ravnodušan prilikom igranja, jer ćete biti iznenađeni razvojem nekih situacija, nasmejati se raspravama između članova i ostajati bez teksta pošto rešite neke zadatke.

Grafika u igri nije vrhunskog kvaliteta, mada je sasvim solidna, ali je zbog toga igra dostupna i igračima s malo slabijim konfiguracijama. Ipak, ne bi bilo loše da se pojavi neki paket s teksturama visokog kvaliteta, jer ovakav naslov, jednostavno, zaslužuje sve najbolje.

Bravo Bioware, uspeli ste još jednom!

Dragon Age: Origins

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 3. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII DS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1.6 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600GT sa 128 MB

\+ Odlična priča, zanimljivi članovi družine, pregršt magija i specijalnih udaraca, što borbu čini atraktivnom

\- Sitniji bagovi (morali smo nešto navesti)

GRAFIKA: Iako je grafika sasvim solidna, s obzirom na performanse današnjih računara, deluje malo zastarelo (ali vrlo malo) 5-

GAMEPLAY: Kombinacija interesantnih dijaloga, atraktivnih i često masovnih borbi i kratkih filmova - držaće vam pažnju bez problema 5

ZAKLJUČAK: *Dragon Age će postati obavezna lektira svakog igrača koji sebe smatra fanom RPG-ova, ali i uzor svim novim naslovima ovog žanra* 5

Poreklo

Human Noble: član plemićke porodice Cousland, koja je generacijama vladala pokrajinom Highever oružja

City Elf: Iako vilenjaci više ne robuju ljudima, i dalje su daleko od jednakosti, a preživljavanje u getu čini vas jačim od oružja

Dalish Elf: Vilenjaci koji su odbili da žive u gradu. Sad lutaju udaljenim šumama, trudeći se da očuvaju tekovine vilenjačkog društva

Magi: Student u Krugu čarobnjaka kome je preostalo samo da položi finalni test. Neuspeh vas može skupo koštati oružja

Dwarf Noble: Drugo dete kralja Endrina, iz porodice Aeducan, koje je odrastalo u konstantnoj borbi između braće, sestara i rođaka oružja

Dwarf Commoner: Kao pripadnik najnižeg sloja društva patuljaka, prinuđeni ste da sa sestrom radite za kriminalca Berahta

Tekst: Vladislav Herbut

wii

EA vam to neće priznati, ali Burnout je definitivno bio velika inspiracija za Nitro

Need for Speed: Burnout bi, možda, bio logičniji naziv

Singapur je samo jedna od egzotičnih destinacija koje dosad nismo viđali u vozačkim igrama

NEED FOR SPEED: NITRO

Iskreni da budemo, od Nitroa zaista nismo očekivali mnogo ni pre nego što ga je EA prvi put prikazao javnosti. Ne računajući Mario Kart Wii, dosadašnje vožnje za najpopularniji konzolu današnjice spadale su, u najboljem slučaju, u prosek, pa se nije moglo verovati da će ga ovaj NFS prevazići.

Bez obzira na to što se pojavljuje neposredno nakon izlaska Shifta, ovo ostvarenje nema gotovo ništa zajedničko s njim. Zapravo, jedina očigledna sličnost odnosi se na sistem napredovanja u karijeri. On se i ovde bazira na sakupljanju zvezdica, koje dobijate na osnovu plasmana na jednu od prve tri pozicije, ali i ispunjavajući raznorazne sekundarnih zadatke, poput obaranja rekorda kruga. Glavni mod igre seliće vas u pet svetskih metropola (Rio de Žaneiro, Kairo, Dubai, Madrid i Singapur), a u njima vas čekaju raznorazni tipovi trka, uključujući drift, time attack, elimination i još nekoliko dobro poznatih varijacija. Osim pomenutih zvezdica, uspesi donose i novac, koji zatim ulažete u kupovinu kvalitetnijih automobila. Ponuda uključuje klasike, poput renoa 4 (najbolji izbor za početak) ili popularne bube, a da biste se dokopali najmoćnijih modela, na primer pagani zonde, trebaće vam mnogo vremena i truda. Ukoliko želite, možete im menjati izgled, ali to, osim kozmetičkog efekta, ne donosi apsolutno ništa. Sadržaj je priilično skroman - automobila ima tek oko 30, a staza svega 15, pa ćete se na svaku od njih vraćati bezbroj puta. Osim karijere, na raspolaganju je još jedino arkadni mod, koji predstavlja klasični single race režim. Online opcija ne postoji, već samo split screen za najviše četiri igrača.

Po izvođenju, Nitro najviše podseća na Burnout, jer je osećaj vožnje otprilike kao u ovom serijalu. To podrazumeva neverovatnu brzinu, nitro-sistem, kao i mogućnost da se svi četvorotočkaši bez problema nateraju u bočno klizanje. Kada je reč o upravljanju, razlika između superautomobila i VW kombija praktično ne postoji, to jest sva se vozila ponašaju isto, za čime zaista nije bilo potrebe. Osim Wiimotea i Nunchuka, za kontrolu možete iskoristiti i Gamecube, ili classic džojped. Motion senzori sprovedeni su veoma dobro, što se može poreditи s Mario Kartom. Sličnost s tim ostvarenjem ogleda se i u mogućnosti da pokupite bonuse rasute po stazi, recimo, francuski ključ služi za popravku, dok vam policijska značka skida s vrata (vrlo dosadne) snage zakona i reda, ili ih pak šalje u poteru za konkurentima.

Nitro krasi jednostavna grafika u stilu crtanog filma, nešto nalik na FIFA Street 3. Samo po sebi, to ne predstavlja problem, ali je nedostatak detalja i te kako vidljiv (avetinjski puste ulice gradova po kojima vozite i prilično mutne teksture). Dizajn samih menija odaje utisak da su sklepani na brzinu, tako je jedina zaista pozitivna osobina to što sve radi u stabilnih 60 frejmova u sekundi.

S pozitivne strane, NFS: Nitro jeste originalno ostvarenje, specifično razvijano za Wii, ali krajnji rezultat teško da će nekoga oduševiti. Skroman sadržaj, nedostatak online multiplayera i suviše pojednostavljen kontrolni sistem - znače da je ovo igra s vrlo kratkim rokom trajanja, koja je ostala previše nedorečena.

Turbopogon treba koristiti na svakom dužem pravcu

Automobili jesu licencirani, ali se na putu svi ponašaju isto

Need for Speed Nitro

ŽANR:	arkadna vožnja
IZDAVAČ:	Electronic Arts
BROJ IGRAČA:	1-4
TERMIN:	6. novembar 2009
PLATFORME:	PC, PS3, 360, **WII**, PS2, NDS, PSP
PODRŽAVA:	GameCube kontroler, classic kontroler
+	Stabilnih 60 frejmova u sekundi, podrška za četiri igrača u karijeri, implementacija motion senzor kontrola
-	Jedna jedina kamera, prosečna grafika, sva vozila se ponašaju isto, premalo sadržaja

GRAFIKA: Ništa što PlayStation 2 ne bi mogao izgurati s lakoćom. Teksture su mutne, a oseća se i nedostatak detalja — 3+

GAMEPLAY: Upravljanje je isto, šta god da vozite. Karijera ne može dugo držati pažnju — 3+

ZAKLJUČAK: *Igra koja je previše jednostavna za svoje dobro. Nedostatak većeg broja staza i online podrške brzo će je oterati u zaborav* — 3+

FALLOUT 3:
GAME OF THE YEAR EDITION

Definitivno izdanje najbolje RPG igre 2008. godine

Operation Anchorage: Prekratak linearan

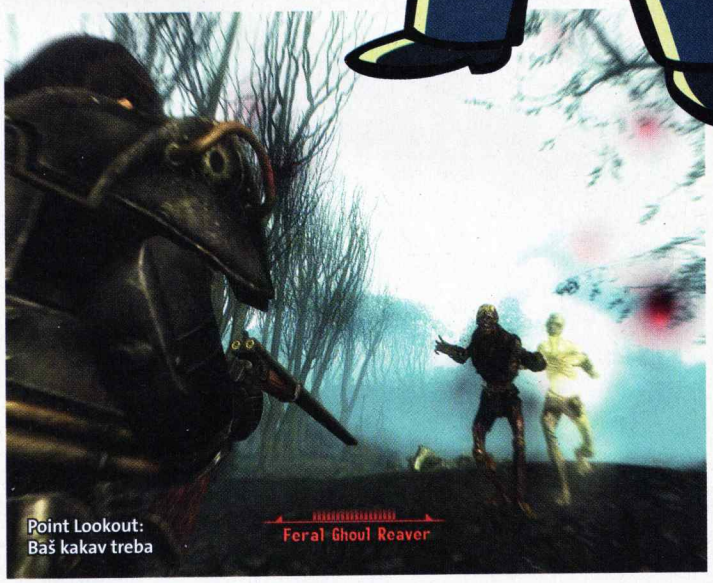
The Pitt: Tematski ograničen

Broken Steel: Savršen

Pre nego što je izašao Fallout 3, legije obožavalaca prvih dvaju klasičnih nastavaka igre zabrinuto su govorile da "to neće biti to", kako 3D perspektiva i real time borba nemaju šta da traže u postapokaliptičnom svetu Fallouta, da je za vreme Kulina bana sve bilo mnogo bolje nego sad... Većina bukača ućutkana je neverovatnim kvalitetom trećeg nastavka igre, koji je pobrao sve moguće i nemoguće nagrade, postajući najprodavaniji Fallout u istoriji franšize. Komercijalizacija joj nimalo nije urušila prastari šmek, koji se odavno uvukao u igračka srca, već ga je donekle produbila, donoseći složenije questove i lepši i dublje realizovan svet. Naravno, bilo je onih koji su tvrdoglavo nastavili da insistirajuna tome da je arhaični Fallout jedini pravi Fallout, ali te likove više niko ne shvata ozbiljno.

Bethesda Softworks, kompanija koja stoji iza trojke, svojevremeno je obećala da se saga Fallout ni približno neće završiti trojkom. Velike planove za ovu franšizu, koju će prve godine obogatiti DLC dodacima, a druge (ili treće) Fallout: New Vegasom, zasad je ostvarila po zacrtanom redosledu. Pet DLC dodataka, Operation Anchorage, The Pitt, Broken Steel, Point Lookout i Mothership Zeta, koje je kompanija izbacivala 2009. godine, uspešno su produbili i obogatili ionako raskošan svet Capital Wastelanda. Istini za volju, nisu svi dodaci bili istog kvaliteta. Prvi (Operation Anchorage) bio je prekratak i potpuno linearan, drugi (The Pitt) previše tematski ograničen, dok je poslednji (Mothership Zeta) - razočarao. Broken Steel i Point Lookout, međutim, dokazali su da i nad popom ima pop, to jest sekundarni dodaci/mini-ekspanzije mogu biti bolji od fantastične osnovne igre.

Fallout 3: Game of the Year Edition, pored osnovnog sadržaja Fallouta 3, stiže u paketu sa svih pet DLC dodataka po ceni jedne klasične visokobudžetne igre. Osim dobre vrednosti za uložen novac, ova kvalitetna kompilacija jedinstvena je prilika da u komadu iskusite sve što Fallout 3 ima da ponudi. GOTY edicija, pre svega, biće interesantna igračima koji su iz ovog ili onog razloga propustili da nabave original, ili su po kompletiranju kampanje odložili DVD s igrom na policu smetnuvši s uma downloadabilni sadržaj, koji obogaćuje osnovno iskustvo. Više od dvadeset sati dodatnog materijala, u kome ćete uživati po završetku osnovne kampanje, najbolji je dokaz da je franšiza u sigurnim rukama firme koja je uspešno izmislila toplu vodu, to jest udahnula nov život jednom od najboljih igračkih serijala.


Point Lookout: Baš kakav treba

Feral Ghoul Reaver

Mothership Zeta: Razočaravajuć

Critical Strike on Alien

Alien

Fallout 3: Game of the Year Edition

ŽANR: RPG

IZDAVAČ: Bethesda Softworks

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 16. oktobar 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600

\+ Fallout 3 + svih 5 DLC paketa na jednom mestu

\- Kvalitet DLC-a znatno varira u dužini i kvalitetu

GRAFIKA: Radioaktivne ruševine civilizacije nikad nisu izgledale ovako dobro; odličan dizajn starih i novih protivnika; moćni efekti upotrebe naoružanja — 5-

GAMEPLAY: Fallout 3 u najboljem, najkompletnijem i najumivenijem izdanju dosad — 5

ZAKLJUČAK: Ako ste kojim slučajem propustili ovaj prošlogodišnji biser i njegovih pet DLC-a, sada imate priliku da jednim udarcem ubijete bataljon muva

5

Tekst: Stojan Karamatijević

SAW

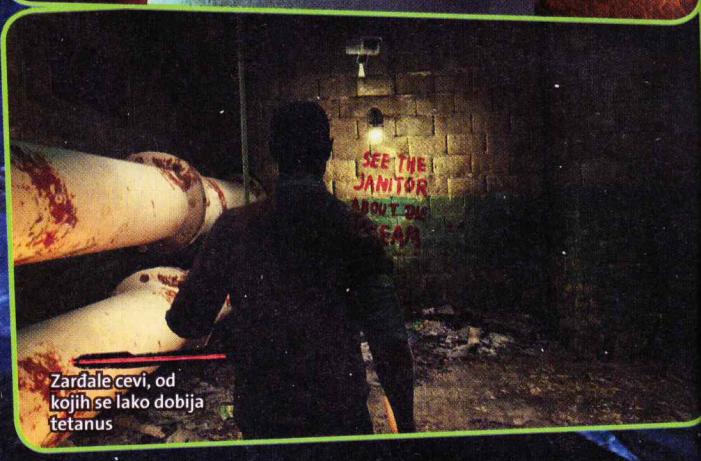
"DYING TO PLAY A GAME?"

Filmski serijal Saw, solidno započet 2004. godine, odavno je krenuo nizbrdo: šest filmova za pet godina izmuzlo je svaki tračak originalnosti iz ideje koja prvi i, možda, drugi put nije bila loša. Ova kombinacija Petka trinaestog, Sevena i drugih sličnih horor klišea - jeste koncept koji je kao stvoren za prevođenje u formu igre. Pravo je čudo što licencu niko nije otkupio ranije, kada su filmovi Saw bili popularniji nego danas.

Saw (the game) jeste horor avantura bazirana na prvom, najboljem filmu. U igri preuzimate ulogu inspektora Teppa, policajca opsednutog pronalaženjem psihopate Jigsawa, koji je na kraju celuloidnog ostvarenja popio metak i, navodno, skviknuo. Igra polazi od ideje da je momak bio samo ranjen, da ga je Jigsaw izlečio i bacio u svoj patološki lavirint da bi s njime odigrao morbidnu igru preživljavanja. Izvadio mu je metak iz grudi, ali je umesto toga ubacio ključ za izlazak iz napuštene bolnice. Pri tom je naglasio ostalim "takmičarima" da je ključ za bekstvo likvidacija inspektora Teppa i čupanje tog predmeta iz njegove utrobe.

Igra je urađena u formi horor akcione avanture i sadrži dosta puzzle elemenata. U njoj je mnogo zagonetaka, a osim što otvara put za dalje napredovanje, ima funkciju pukog preživljavanja. U jednoj situaciji bićete prisiljeni da provalite kombinaciju brave i pobegnete iz minirane sobe minut pre eksplozije; u drugoj ćete pokušati da otvorite ormarić s oružjem pomoću kombinacije zupčanika koja otvara kompleksnu mehaničku bravu; u trećoj ćete, sedeći za medicinskom konzolom, probati da sintetizujete protivotrov koji vama i vezanoj žrtvi struji kroz vene. Jigsawov sadizam ponekad zaista ne zna za granice, a surovost iskustva koje pruža igra nije nešto što se da iskusiti svaki dan. Dobar deo problema može se rešiti na više načina, što igra prezentuje u obliku interesantnih moralnih izbora: hoćete li preživeti po svaku cenu, ili pak otvoriti put do slobode igrajući prljavo pro-

U WC-šolji, punoj upotrebljenih špriceva, nalazi se ključ koji vam je potreban



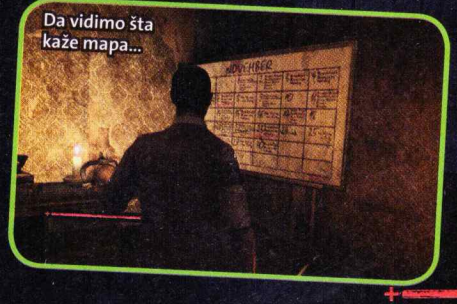
Zardale cevi, od kojih se lako dobija tetanus

Zlokobna lutka pomoću koje Jigsaw komunicira sa žrtvama

PLAŠENJE U BIOSKOPIMA DONOSI LOVU

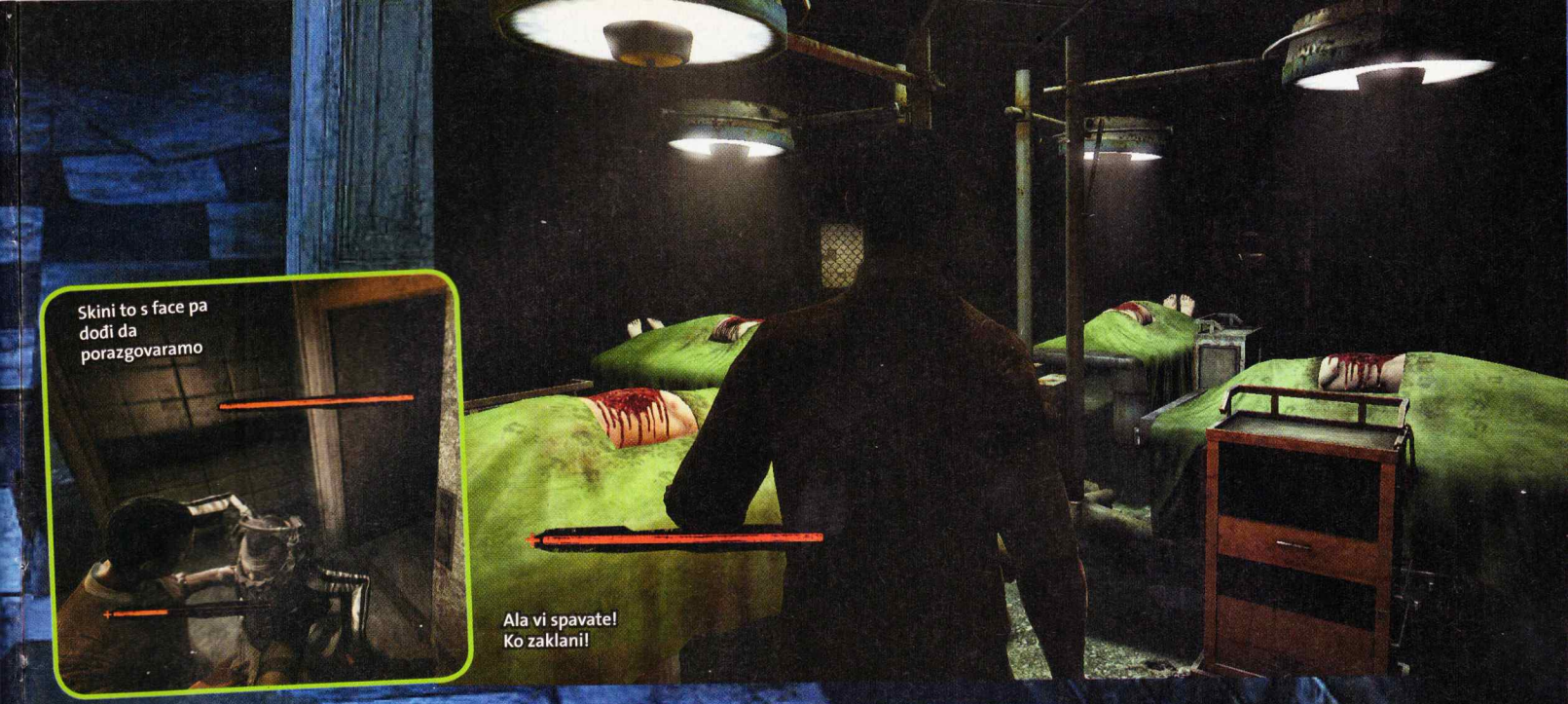
Filmski serijal Saw je od 2004, kada mu je izašao prvi deo, zaradio oko 700 miliona dolara, a za poslednji deo, koji se pojavio 23. oktobra 2009. godine, potrošeno je 47 miliona dolara: više nego za svih pet prethodnih delova zajedno. Jigsaw Killer i u najnovijem filmu ubija žrtve postavljajući im zamke i zabavljajući publiku koja se drpa u bioskopu.

Prespajanje veza u razvodnoj kutiji jedna je od interesantnijih puzzli u igri


Da vidimo šta kaže mapa...

Monitori su tu, još samo nekoliko PC-ja - i LAN party može da počne

CAN YOU RESCUE HER DETECTIVE TAPP?

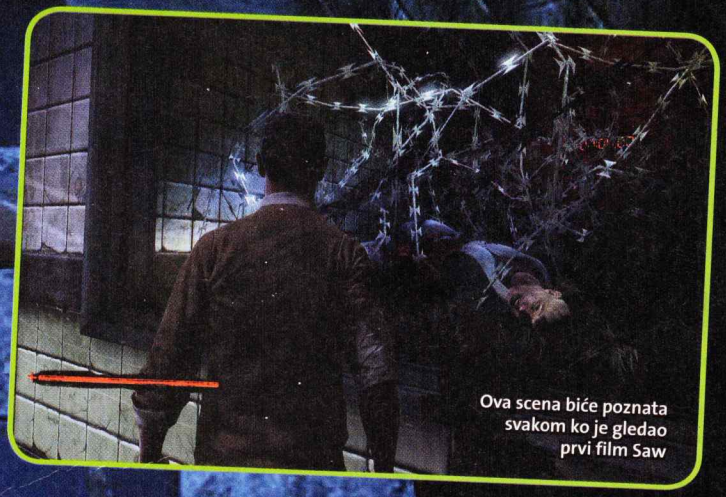


Skini to s face pa dođi da porazgovaramo

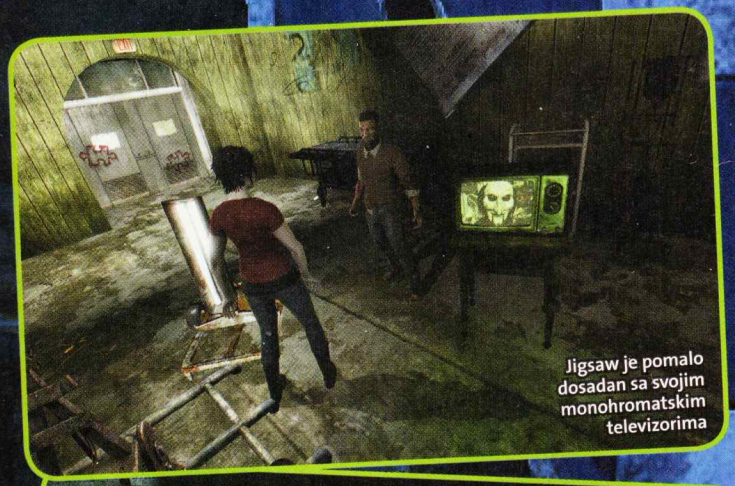
Ala vi spavate! Ko zaklani!

tiv jadnika koji su u istoj situaciji - zavisi samo od vas.

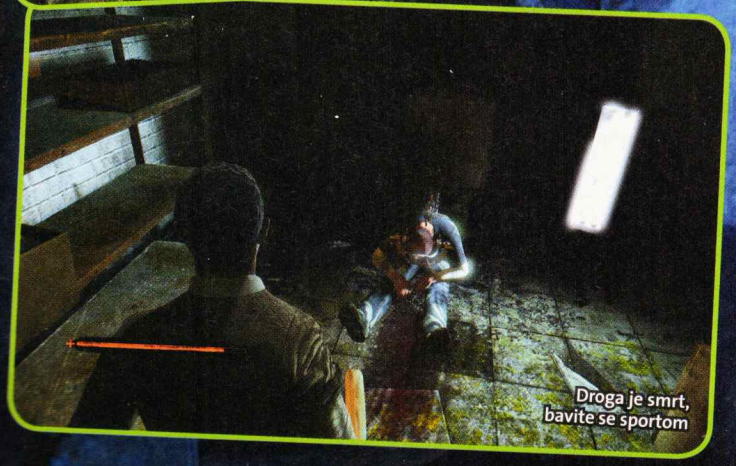
Da sve ne bude idealno, pobrinuo se borbeni modul igre, u okviru koga ćete se pesničiti ili napucavati s nesrećnicima što u vašoj smrti vide jedini spas. Ako se koristite mišem i tastaturom, pripremite se za neviđenu dozu frustracije i čupanja kose: uključivanje borbenog moda podrazumeva držanje tastera Shift, kojim, u kombinaciji s još jednim do četiri, aktivirate različite udarce i blokade, zavisno od oružja koje nosite u tom trenutku (palice, delovi cevi, lampe, skalpeli, kasnije i vatreno oružje). Levom rukom, zauzetom držanjem Shifta i dobovanjem po tasterima, nećete biti u stanju da se krećete fluidno i usmeravate ka protivnicima, koji sve vreme obigravaju oko vas, što u kombinaciji s odsustvom autociljanja, svaku borbu čini iskustvom koje kida živce. Srećom, protivnike možete eliminisati i koristeći se zamkama: podne žice što aktiviraju skrivenu sačmaru, koje ste razminirali prolazeći kroz određenu deonicu igre, možete ponovo aktivirati i navući protivnika na njih. Ova forica, kao i slične (lokva vode na patosu i prekidač koji uključuje struju, recimo) podrazumevaju jurnjavu i vijanje, tako da nisu uvek upotrebljive (u lavirintu napuštene bolnice možete se vrlo lako izgubiti).



Ova scena biće poznata svakom ko je gledao prvi film Saw



Jigsaw je pomalo dosadan sa svojim monohromatskim televizorima



Droga je smrt, bavite se sportom

Kombinacija akcije, snalaženja u prostoru te terenskih i drugih puzzli progresivno se usložnjava u igri, prezentujući vam sve kompleksnije izazove. Vremensko ograničenje za rešavanje nekih problema ponekad je zaista surovo, oa ćete nekad pojedine deonice ponavljati deset i više puta. Budući da se igra koristi sistemom čekpointa i da retko automatski snima poziciju blizu problema koji vas može koštati glave - predstoji vam dosta ponavljanja. Pozitivni element igre, koji vas prati od početka do kraja, jeste tenzija i iščekivanje sledeće podlosti maštovitog mučitelja, što igru čini izazovnom od početka do kraja. Da nije toga, sumnjamo da bi se bilo ko smarao da Saw privede kraju, bilo da je fan filmskog serijala ili nije.

Saw

ŽANR: horor akciona avantura

IZDAVAČ: Zombie/Konami

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 31. oktobar 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: C2D E4700, 2 GB RAM, 7600GT/ X1900XL

\+ Solidna horor atmosfera; mnogo interesantnih puzzli

\- Očajno izvedena borba; igra postaje preteška pred kraj

GRAFIKA: Ništa posebno, ali sasvim u funkciji kreiranja tenzije: lomatanje kroz ruiniranu bolnicu ne zahteva neke posebne specijalne efekte — 4

GAMEPLAY: Puzzle su okej (s nekoliko genijalnih momenata), ali je borba zaista mogla biti urađena bolje — 3+

ZAKLJUČAK: *Solidna horor pustolovina za ljubitelje filmova Saw i fanove strave i užasa u globalu* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević

ps3 360 wii ps2

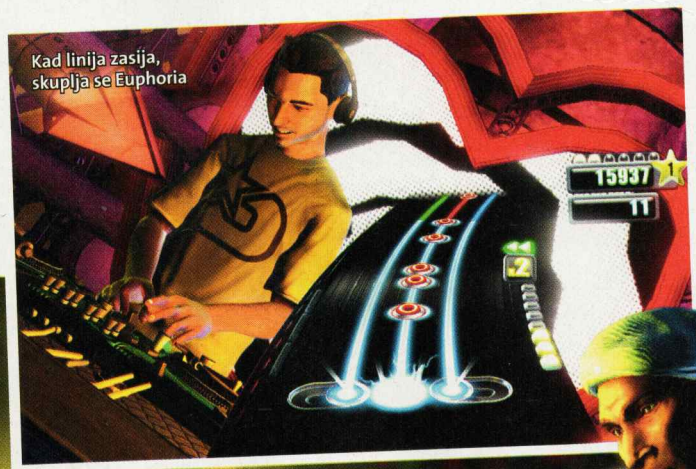
DJ HERO

Skrečuj kao Grandmaster Flash, mixuj poput DJ Shadowa i napravi žurku za celu ekipu

SCREENFUN AWARD

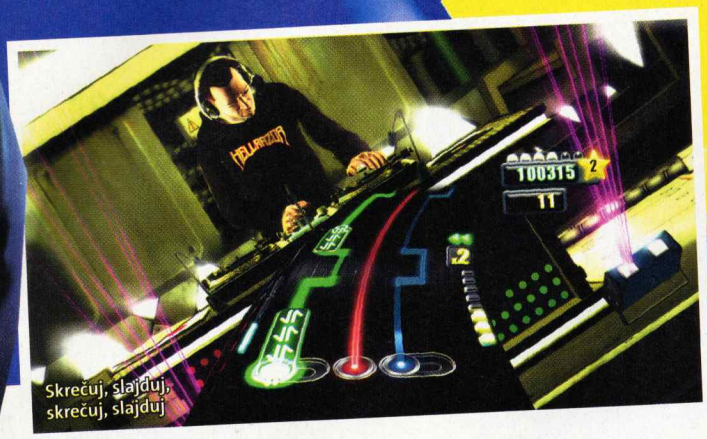
Ej, ej, narode, dobro došli na najluđi parti s ovih strana malih ekrana! Jeste, jeste, braćo i sestre: gitare i bubnjevi te pevač i bendovi umeju da naprave dobro zezanje, dobar cert, ali samo DJ ume da napravi pravi parti! Je l' tako? Da vas čujem! A znate ko još to zna? Activision, tako je! Zato su pojurili da prvi zapljunu novu teritoriju PARTI PLEJA, znate na šta mislim? ZIKA ZA ŽURKE, ali i IGRA ZA ŽURKE, tako je! Posle Guitar Heroa, posle Rock Banda, posle karaoka i šoka od roka, stiže vam najsvežija mjuza za dobru đusku i provod u vidu video igre u kojoj je svaka pesma superkalibrisani hiperproducirani mash-up! Čujem da vičete tamo pozadi: "Mash - šta?" Ko ne zna, sad zna i više nema pravdanja: mash-up je mešavina dveju pesama uklopljenog bita i ritma, koje se preklapaju i prepliću pod mixerskim umećem DJ-a. A DJ Hero je pun najsvežijih mash-upa, sačinjenih od najvrelijih hitova poslednjih nekoliko decenija, koje su umiksovale najjače face!

Jeste, DJ Hero je duhovni naslednik igara Guitar Hero, ali sada u šakama imate kontroler u vidu gramofona s dodatkom slajdera i modulatora - kako bi i druga ruka imala čime da se zabavi. Gramofon TJ turntable ima tri dugmeta na ploči. Na vama je da šljakate turntable onako kako kaže tok-linija na ekranu, niz koju vam dolaze simboli, kao niz žlebove pravog vinila. Linije predstavljaju trekove TJ, jednu ili drugu stvar u mixu, dok je ona srednja za sempl. A hipnotički padajući simboli tražiće od vas svašta, mladi moji DJ dželaji. Na vama je da pratite bit, da držite oči otvorene i prste naoštrene i okinete ih u pravom trenutku - kada zveknu o Hit Zonu na ekranu. Kada dolazi nota odgovarajuće boje, tada nabodete dugme kojim puštate, pauzirate i premotavate trek TJ, radite ono što radi pravi DJ. Zeleno za levi trek, plavo za desni, crveno za srednji. Kada niz liniju dođu skreč trake, skrečujete na-



Kad linija zasija, skuplja se Euphoria

Old School Supercool: Jedan od likova je Grandmaster Flash



pred-nazad držeći dugme za levi ili desni trek. Kada se jedna od linija pomeri ulevo ili udesno, pomerate slajder levo-desno i tako naglašavate taj trek. Ali, oprez, treba da ga vratite na sredinu kada linija dospe u stari žleb na ploči! A kada se oko nje pojavi odraz tunela, možete mu ga dati po modulaciji i sakupljati ekstrapoene.

Poeni su poenta, pa da. Njih napucavate klasikom, pogađajući simbole u pravom trenutku. Ako vežete dovoljno bez propusta i pažnje popusta, multiplikuju se i pakuju jedni na druge. Pržite tako dovoljno dugo i dobićete rewind - tad treba da zakovrnete vinil krug unazad i ponovo prođete taj deo, što je osećaj koji se 'ladno može meriti s podizanjem vrata gitare u GH! A poeni samo gruvaju, a sjajno renderovana masa u klubu pali se i žari. Euforija! A da - ima i Euphoria, koju dobijate kad perfektno prođete posebne, svetleće deonice mixa. Tada će dugme Euphoria zasijati plamenocrvenom bojom, a ako ga pritisnete, atmosfera u klubu će se zažariti, poeni će se samo gruvati, a momci i cice se muvati.

Kada ukačite DJ Hero u konzolu, pošto odaberete neki od mnogih DJ likova, sa sve garderobom, stilom mašine i sluški, pa kada najzad i vi zaverglate taj turntable - skapiraćete da je poenta ove igre, prosto, čisto zezanje, TJ zabava, koja se odmah preliva na sve okupljene. Svako je može uzeti u ruke i opičiti po beggineru, gde bilo koje dugme šljaka šta treba. Na Easyju nemate slajder, a Medium ne sadrži spajkove slajdera (kada morate da cimnete slajder levo ili desno i brzo ga vratite na sredinu), dok su hard i expert nešto za čije savlađivanje treba odvojiti život - pa ko ima dovoljno života, nek ga DVOJI! Ali i dalje važi da će i oni koji ne igraju igrice moći da stanu za DJ Hero turntable i otprašiti neki mix, hm, šta biste mogli večeras, možda Daft Punk i Queen, ili Eminem i Beck, ili Beastie Boys i Blondie, ili Eric Prydz i 50 Cent, ili Milli Vanilli... Dobro, nema, ali tu su Vanilla Ice i MC Hammer (GO 1990), a ima i varijanta da se priključi GH kontroler na nekom od deset miksova s rokačinama!

Igra vas tera da je igrate samo kako biste čuli sledeći miks koji su napravili carevi, među kojima su Daft Punk, Dj Shadow i old school supercool legenda Grandmaster Flash. Nove setliste otvarate skupljajući zvezdice. Nema veza na kom nivou igrate, bitno je da na nekom dobijete pet zvezdica, što je maksimum za jedan miks. Kada sakupite dovoljan zbir, otvaraju se nove liste i novi klubovi. Zagrejte se dobro, jer će vam za konačne miksove trebati preko 300 petokračica! Ali kasnije uvek možete napraviti svoju set-listu i zapržiti legitimnu žurku! Sve je na vama. Vi ste DJ heroji.

DJ HERO GRAMOFON

DJ Hero

ŽANR: Muzička
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 30. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 1.080 p, downloadable pesme, 16 : 9 mod

\+ Odličan kontroler, sjajno prenesena GH igrivost, ludačka lista pesama

\- Dominira hiphop, slajder preosetljiv

GRAFIKA: Najbolja od svih dosadašnjih Activisionovih muzičkih igara. Sve je pregledno, pozadinske animacije daju sjajnu atmosferu žurke, dok su likovi i meniji super dizajnirani — 5

GAMEPLAY: Lako ga se prihvati svako, ali ga malo ko savlada tek tako. Ko je igrao GH ili RockBand, ovde će biti kao kod kuće, ali će naći sasvim nove izazove — 5

ZAKLJUČAK: *Poznata Guitar Hero priča, savršeno prepakovana s novim turntable kontrolerom i muzičkom podlogom od mash-up miksova megahitova svih žanrova* — 5

Tekst: DJ MeHighLow

Machinarium

Najsimpatičnija avantura godine dolazi nam iz bratske Češke

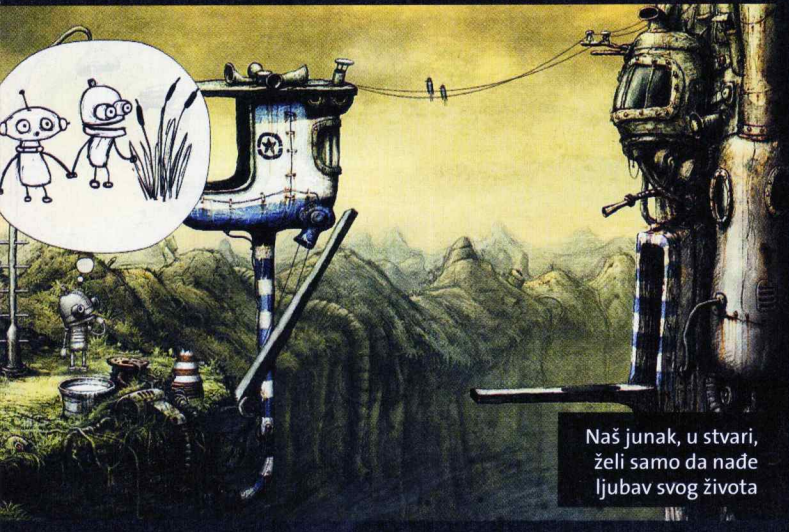
Ako uspešno završite mini-igru, otvara vam se rešenje za prelazak ekrana u vidu malog stripa

Rešenja su vrlo retko očigledna

Amanita Design je češki studio koji, s jedne strane, nastavlja sjajnu tradiciju tamošnje škole animacije, dok, s druge strane, udiše nov život žanru avantura, koji odavno egzistira uglavnom kao zombi sačinjen od gomile prežvakanih recepata i tek ponekog bisera, poput Sama & Maxa ili poneke Flash igre.

Tvorci Machinarijuma ispekli su zanat baš na polju internet igranja, u kultnim Flash avanturama Samorost (koje i dalje možete sasvim besplatno probati na netu). U tim igrama, Amanita Designs pokazao je da razume šta čini dobru avanturu, a u Machinarijumu su to umeće doveli do savršenstva.

Machinarium je pre svega prelepa igra, koja pokazuje veliku vizuelnu maštu tvoraca. Priča o malom robotu koji mora spasti sebe i svoju milu roboticu iz raspalog, ali nekako, ipak, slatkog mašinskog sveta - prikazana je preko serije lokacija nacrtanih poptuno analogno, olovkom i pastelnim bojama. Sve te kule, cevke, ventili, kablovi, antene i robotska bića dobijaju nekakav nemoguć retro šarm i karakter. Izuzetno je dopadljivo što u igri praktično nema teksta, osim onog obaveznog u meniju (koji se i inače sasvim nenametljivo pojavi kada kursor zakucate u donju ivicu ekrana): roboti komuniciraju stripovskim oblačićima, gde se pojavljuju animacije crtane olovkom koje objašnjavaju o čemu lik priča ili razmišlja. Uglavnom su u pitanju događaji iz mladosti našeg robotića, nekako vezani za scenu u kojoj ste trenutno. Tako, recimo, kada sretnemo velikog debelog robota, možemo videti kako je on maltretirao našeg junaka kada su bili klinci. Ubrzo se otkriva da je zaplet baš u tome što su trojica robota sledžija izbacila robotića iz grada robota, zadržavši pri tom njegovu dragu. Na vama je da ispravite tu krivu drinu, i to koristeći se vijugama i vernim kursorom.



Naš junak, u stvari, želi samo da nađe ljubav svog života

Igra je ograničena mehanikom point & click, s jedne, i činjenicom što je rađena u Flashu, s druge strane, pa se desno dugme ne može ni za šta koristiti. Da ne biste sumanuto kliktali po ekranu kako biste naboli predmet ili odgovarajuće mesto, domet interakcije ograničen vam je na ono što robot može dohvatiti (srećom, izdužuju mu se i telo i ruke), tako da ćete morati stalno da šetkate levo-desno, što ume malo da smara, naročito kada je za rešenje potreban dobar tajming. Stalno uzimanje i vraćanje inventarskih predmeta uređeno je slatko, jer robot ih stavi u usta, ali čekanje da on to uradi s vremenom postaje naporno. Srećom, nikad nema mnogo predmeta, a i igra ih uglavnom odbaci kada pređete na sledeći ekran. No to su jedine zamerke. Zagonetke su uglavnom dobro smišljene: zahtevaju pravu kombinaciju pažnje, logičkog i lateralnog razmišljanja. Ima tu svega, od upotrebe elemenata iz okoline do slagalica. Retko kada ćete morati da pravite neočekivane kombinacije predmeta (što je gotovo standard u ovakvim igrama), a i tada je to dobra fora. A ako se baš zaglavite, igra ima odlično rešenje: uvek možete odigrati arkadnu mini-igru, u kojoj ključ treba da sprovedete do kraja nivoa side-scrolling. Ako uspete, otvara vam se mali strip bez reči, u kome je korak po korak objašnjeno šta tačno treba uraditi da biste prešli na sledeći ekran. Tako možete i malo varati, ali i osećati se kao da ste to zaslužili, što je perfektna ideja za jednu ovakvu igru!

Machinarium

ŽANR: avantura
IZDAVAČ: Amanita Design
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 16. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Pentium IV na 1,8 Mhz, 1GB RAM

\+ 2D grafika, zagonetke, arkadni walkthrough

\- mestimična sporost

GRAFIKA: Predivno stilizovana 2D okolina i likovi rukom crtani, koji kao da su rukom i animirani, deo su jedinstvenog šarma igre. 5

GAMEPLAY: Klasična point & click avantura, ali s nekoliko pametnih ograničenja, koja treba da vas nateraju da zaista koristite glavu 4

ZAKLJUČAK: *Možda će nekome biti dosadna ili teška, ali je igra Machinarium primer sjajne avanture s mnogo stila i šarma* **4+**

VIRTUAL SHOP
www.virualshop.rs
Bul.Mihaila Pupina 85
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL
Kumodraška 5
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

Osvojite Sony PS2 i PSP

GMC-YU poklanja vam PS2 i PSP!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2 ili sfun psp.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik PS2 iz prošlog broja:
Stefan Vojinović,
Kladovo (0629639xxx)
Odgovor: b (XBox 360)
Dobitnik PSP iz prošlog broja:
Mirko Vujnović,
Subotica (062560xxx)
Odgovor: b (ne)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MTS-a i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

34999.00

19999.00

26999.00

15999.00

19999.00

29999.00

šta bi ti da probaš?

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PS2 PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS

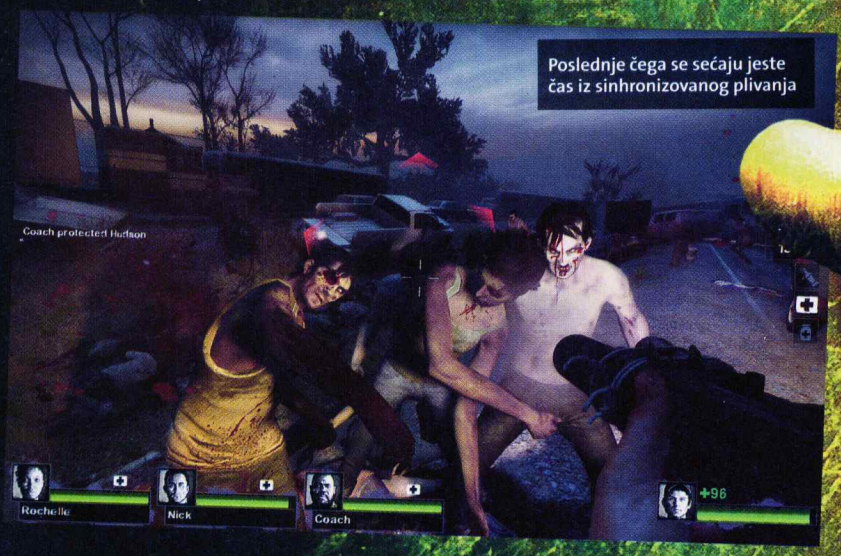
LEFT 4 DEAD 2™

Zaboravite Borderlands: novi kralj co-op šutera upravo je seo na tron

Left4Dead 2 više je nego dostojan naslednik originalne igre, kooperativnog zombi šutera koji je pre godinu dana podigao mnogo prašine. Dotadašnji dominantni trend u multiplejeru, napucavanje drugih igrača u glavu i stomak, okrenut je naglavačke revitalitazacijom starog dobrog co-opa, multiplejer moda koji je, izgleda, jako nedostajao igračima.

Drugi nastavak serijala Left4Dead ne trudi se da izmisli toplu vodu, već ideje i suštinu originala podiže na kudikamo viši nivo. Pet novih kampanja što ih možete igrati u kooperativnom modu s trojicom drugara ili stranaca koje vam dodeli server, ili u društvu sedmorice u Versus modu (kada će-

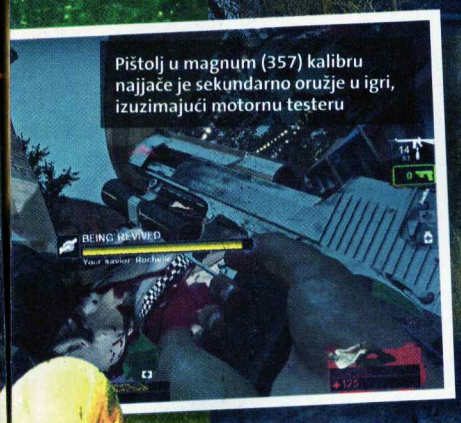
Prijatno popodne u luna-parku nisam zamišljao ovako....



Poslednje čega se sećaju jeste čas iz sinhronizovanog plivanja

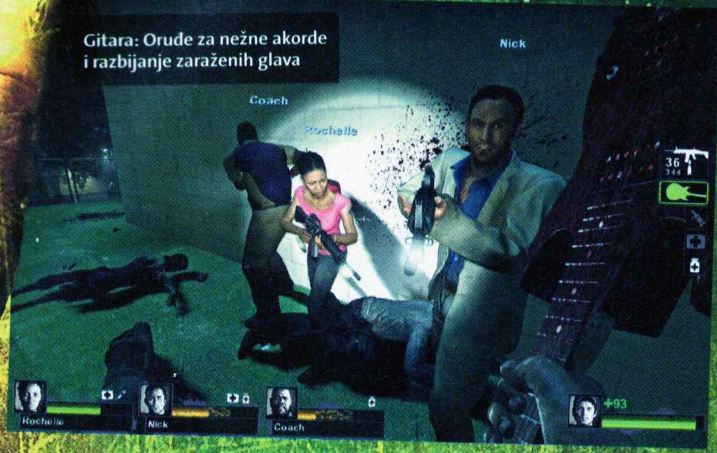
tvorica igraju kao "uncommon" zombiji), kudikamo su duže i bolje urađene od onih u prvoj igri. Kampanja je sada smeštena na američki jug, u njoj su četvorica novih likova, koji se trude da prežive zombi apokalipsu, a sami nivoi prate njihovo putešestvije kroz zombirane gradove i krajolik do finiša u Nju Orleansu i konačnog hvatanja spasilačkog helikoptera. Nivoi sada imaju složeniju strukturu, više fazona i različite ciljeve, koji se više ne svode na čekanje helikoptera ili čamca dok vas talasi zombija zasipaju sa svih strana. Na primer, u kampanji Dark Carnival, u finišu na koncertnoj bini u napuštenom luna-parku, morate startovati scensku pirotehniku da biste privukli pažnju pilota koji nadleće gradić; u Dead Centeru ćete pobeći iz tržnog centra automobilom koji prethodno treba natankovati gorivom; poslednji i najbolji level, to jest njegovo finale - zahtevaće od vas da pretrčite most prepun zombija koje bombarduje američka avijacija. On je u Versus modu posebno zanimljiv jer kao survivor nemate gde da se sakrijete, već vam je jedina opcija da gurate pravo.

Novi modovi igre - Survival i Scavenge - nisu toliko interesantni. U pr-



Pištolj u magnum (357) kalibru najjače je sekundarno oružje u igri, izuzimajući motornu testeru

Ovo dvoje zombifikovanih nešto su čudno bliski... Ili to 3D engine pravi gluposti

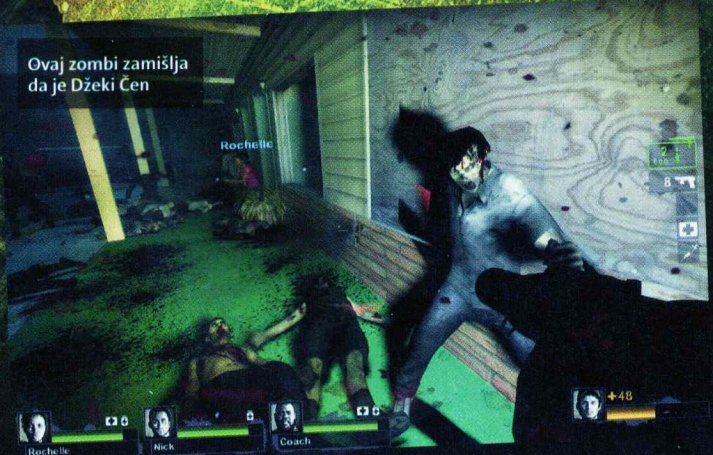


Gitara: Oruđe za nežne akorde i razbijanje zaraženih glava

vom vam je zadatak samo da preživite što duže možete, sukobljavajući se se sve opasnijim i masovnijim zombi talasima. Drugi je mikrorepriza finala kampanje Dead Center, u kome četvorica preživelih treba da sipaju benzin u kola, dok četiri igrača u ulozi "uncommon" zombija(potpomognutih talasima običnih undeada) imaju zadatak da ih u tome spreče. Najinteresantija novina je, bez sumnje, Realism podmod, koji možete kombinovati s bilo kojom kampanjom (i bilo kojim nivoom težine), što biva modifikovano na nekoliko bitnih načina. Najpre, Realism ukida plavičaste (ili crvene) silueta vaših kolega i specijalnih zombija, kao i rezervi municije, oružja, paketa prve pomoći i drugih zaliha. Igranje pod realizmom zahteva da stalno napredujete u zgusnutoj grupi, jer svako odvajanje može značiti da ćete se izgubiti i postati lak plen horde, kao i da otvorite četvore oči tragajući za mecima, adrenalinom, Molotovljevim koktelima ili drugim zalihama. Takođe, u Realism modu više nemate "tri života", to jest mogućnost da vas kolege pridignu i zacele vam rane: kada health skala dođe do kraja, gotovi ste. To, naravno, znači i da uznemiravanje veštice, plačućeg zombija, koji vas ne dira ako ga ne osvetlite lampom ili ne zakačite metkom, znači sigurnu smrt. Pored standardne varijante veštice koja sedi i rida, sada postoje i one što se nasumično kreću po nivou, a to dodatno otežava posao preživelima. Od ostalih novina na polju inficiranih, tu su dve nove vrste bos (uncommon) zombija: Jockey, kreatura koja se cereka i skače na leđa, odvajajući vas od grupe, i Spitter, koji pljuje kiselinu što vam skida health ako ugazite u nju, kao i nekoliko verzija "uncommon-common" zombija, nalik na zombija policajca u panciru, kojeg ćete teže ubiti ako pucate spreda.

Pored nekoliko novih primeraka vatrenog oružja (bacač granata, AK-47...), najbolji dodatak ubojnom arsenalu igre jeste hladno oružje. Sekira, palice za kriket, katana, gitara, tiganj, pa čak i motorna testera (s ograničenim gorivom) jesu dobra alternativa paru pištolja kao sekundarnom oružju, i u rukama veštog igrača zaista mogu biti opasni (pogotovo u uskim hodnicima).

Jedina stvar u koju treba pokazati prstom i reći Buuuu! jeste pomalo zastareli 3D engine, koji tera igru. Bez većih izmena u odnosu na prvi deo, kome je pre godinu dana takođe zamerana vremešnost, engine se može pohvaliti samo niskom hardverskom zahtevnošću: svi iole složeniji efekti - za njega su misaona imenica. No kvalitet ostalih aspekata igre uspešno kompenzuje zastarelost na vizuelnom planu: Left4Dead 2 je sjajna igra i, po našem mišljenju, najbolji izbor za igrače koji vole kooperativni multiplejer.



Ovaj zombi zamišlja da je Džeki Čen

Left4Dead 2

ŽANR: multiplayer/co-op FPS
IZDAVAČ: Valve Software
BROJ IGRAČA: 1-8 TERMIN: 17. novembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, GF6.600/X800

\+ Bolji, duži i maštovitiji nivoi; novi gamepley modovi; hladno oružje; motorna testera!

\- Engine deluje malčice zastarelo

GRAFIKA: 3D engine prvog Left4Deada smrduckao je još pre godinu dana na stare novine, tako da njegovo korišćenje u dvojci nikog neće oduševiti — 4

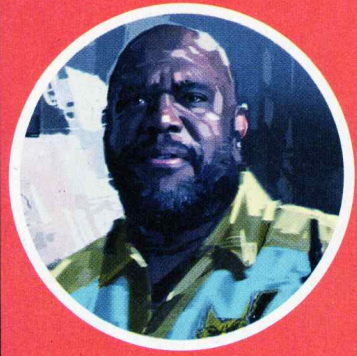
GAMEPLAY: Ludilo! Pored poslovično sjajnih story i versus modova, L4D2 donosi i Scavenge. Survival i kombinovani Realism mod — 5

ZAKLJUČAK: *Najbolja kooperativna pucačina na svetu* — 5

Četvoro odvažnih

Ime: Ellis; **posao:** mehaničar; **godine:** 23; **oprema:** bacač granata, prva pomoć, gitara

Ime: Rochelle; **posao:** producent; **godine:** 29; **oprema:** sekira, AK-47, zapaljiva municija


Ime: Coach; **posao:** trener; **godine:** 44; **oprema:** Desert Rifle, motorna testera, granate

Ime: Nick; **posao:** kockaroš; **godine:** 35; **oprema:** snajper, magnum, andrenalinske injekcije

Tekst: Stojan Karamatijević

NOVO MESTO ZA GEJMING ŠOPING

Firma Computer Land otvorila je peti u nizu prodajnih objekata s velikim izborom kvalitetne gejming opreme i najnovijih video igara. U ponudi je preko 1.500 naslova za PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP i DC. U samom objektu moguće je besplatno isprobati najnovije igre na više igračkih konzola. Green Shop nalazi se na Terazijama 30-32 (lok. 6b) u Beogradu.
www.computerland.rs

MIŠ ZA BUDALE

Želite stvarno da date 800 evra za miša? OK, zato je tu firma Inteligent Design, koja je napravila najskupljeg miša na svetu, a u pitanju je Titanium Mouse. Za pomenutu sumu dobićete laserskog miša, napravljenog od titanijuma, dok mu je točkić od neodijuma, koji navodno služi za bolje prianjanje. Taj luksuzni miš napravljen je ručno, a ako ga želite na svom stolu, moraćete ga rezervisati preko sajta.
www.inteligent-design.nl

UNIVERZALNI PUNJAČ

Cooler Master je pustio u prodaju univerzalni adapter SNA 95 za napajanje laptopova. SNA je skraćenica od Slim Notebook Adapter, a taj model dizajniran je tako da obezbedi napajanje ne samo za korisnike laptopa već i za većinu elektronskih uređaja koji se napajaju preko USB konekcije. Isporučujuje se s osam različitih konektora, pa se može priključiti bilo koji laptop.
Cena: 75 evra, www.pinsoft.com

Spisak n

Ti si moja nova čokolada
LG BL40

Novi LG telefon može na crtu ne samo najpoznatijoj kravi među čokoladama - Milki - nego i samom alpskom mleku. Novi telefon BL40 u seriji Chocolate - najelegantniji je telefon koji smo ikad videli, a kombinacija crne, crvene, visokog sjaja i oblih ivica odlično se uklapa u aktuelne modne trendove. Ekran se proteže na čak četiri inča, uz to je osetljiv na dodir, a rezolucija mu je čak 345 x 800 piksela. Tu su i fensi fukncije, poput automatske rotacije, zaključavanja prevlačenjem i slično. Nova čokolada zasniva se na S Class interfejsu, koji pretvara meni telefona u kocku, a nju možete vrteti u bilo kojem smeru. Na njenim stranama možete postavljati vidžete, koji vas u realnom vremenu izveštavaju o vremenskoj prognozi, sportskim rezultatima i sl. Opremljen je konekcijama WiFi i 3G i jednim gigabajtom interne memorije. Jedino što nam se ne sviđa na BL40 jeste odsustvo podrške za fleš sadržaje na veb stranama.
Cena: 51.999 dinara
Kontakt: LG Srbija, www.lge.rs

Kameru od 5 MPx potpisao je čuveni Schneider-Kreuznach

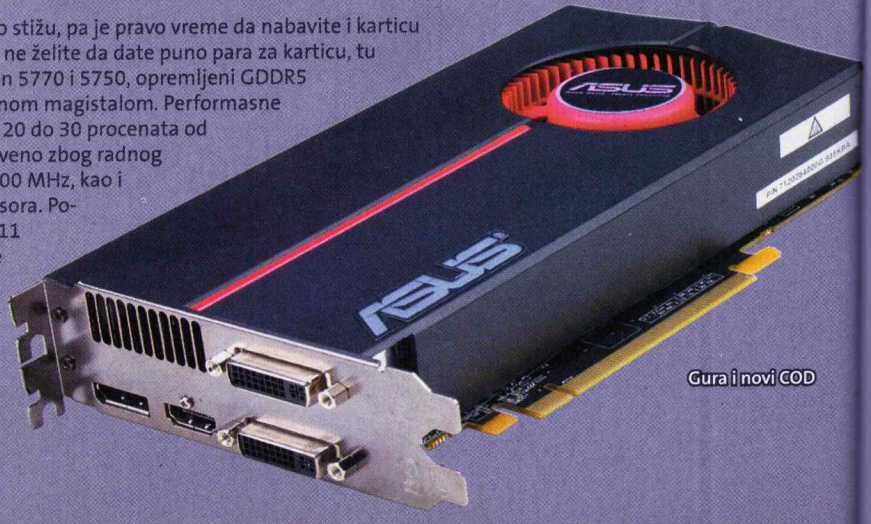
Za siguran povratak kući
Garmin Forerunner 405

Novogodišnji doček ume da se pretvori u pravo ludilo, pa je nekad teško vratiti se kući. Zato je tu najnoviji GPS uređaj iz Garmina, koji možete nositi oko ruke kao sportski sat. Garmin će biti i dobro sredstvo da uklonite sve masti iz krvotoka jer će vam olakšati treninge. Ugrađeni ANT senzor omogućava bežičnu komunikaciju sa spoljnim senzorima pulsa, kadence ili FootPoda (merača koraka), ali i bežičnu vezu s računarom preko priloženog USB ANT stika. Visokoosetljivi GPS prijemnik daje tačnu i pouzdanu informaciju o brzini, pređenom putu i ostalim parametrima treninga. Velika interna memorija čuva podatke o treningu, koji se lako prebacuju na PC računar i analiziraju u priloženom softveru Garmin Training Center.
Cena: 34.220 dinara
Kontakt: Infoteam, www.garmin.rs

Satiću, satiću, reci mi gde sam?

Za praznične hitove
Radeon 5770 i 5750

Igre DirectX 11 polako stižu, pa je pravo vreme da nabavite i karticu koja ih podržava. Ako ne želite da date puno para za karticu, tu su novi modeli Radeon 5770 i 5750, opremljeni GDDR5 memorijom i 128-bitnom magistalom. Performasne modela 5770 veće su za 20 do 30 procenata od kartice 4770, prvenstveno zbog radnog takta, koji je veći za 100 MHz, kao i zbog više strim procesora. Podrška za igre DirectX 11 kompletna je, pa ćete bez problema uživati u CoD: Modern Warfareu 2 i sličnim visokobudžetnim igrama.
Cena: 140 i 110 evra
Kontakt: Pakom, www.pakom.com



Gura i novi COD

ovogodišnjih želja

Ukoliko ste uključili Smile Shutter, fotoaparat će slikati kada se nasmejete

Panoramske žurke
Sony Cybershot HX1

Ovo je prvi fotoaparat na tržištu koji kombinuje funkciju panoramskog fotografisanja s osobinom brzog snimanja video zapisa od 10 fps u HD formatu. Stoga, ako želite prvoklasne fotografije i snimke s novogodišnje žurke - razmislite o novom Sonijevom fotoaparatu nazvanom Cybershot HX1. Fotoaparat ima izuzetno osetljiv senzor - Exmor CMOS od 9,1 megapiksela, koji smanjuje šum na slici u uslovima lošeg osvetljenja. Jedna od najinteresantnijih opcija svakako je mod Sweep Panorama, koji vam omogućava da brzo snimite niz slika dok fotoaparat pomerate gore-dole. Aparat automatski spaja slike i izrađuje jednu zbirnu panoramsku sliku. HX1 poseduje i precizno dizajniran objektiv Sony G, sa snažnim optičkim zumom (20 puta). Sony Cybershot HX1 ima kompaktne dimenzije, a pri tom nudi kvalitet snimka DSLR fotoaparata.

Cena: 45.499 dinara
Kontakt: Sony, www.sony.rs

Nagi miš
Razer Naga

Kompanija Razer odavno je poznata igračima kao respektabilan proizvođač periferijske opreme. Njihov najnovi miš, koji su predstavili na sajmu GamesCom u Kelnu, namenjen je prvenstveno MMO populaciji. Naga je prepoznatljivog Razerovog oblika, a ima čak 12 dodatnih tastera na levom boku. Oni se mogu konfigurisati tako da u igrama MMO predstavljaju prečice do najčešće korišćenih magija i oružja. Na Nagu ćete morati da se naviknete jer ima brežuljak prilagođen obliku šake.

Cena: 70 evra
Kontakt: Razer, www.razerzone.com

Razer razara!

Plejer osetljiv na dodir
Creative ZEN X-Fi2

Najnoviji proizvod iz kompanije Creative - Zen X-Fi2 - karakterističan je po tome što je reč o njihovom prvom plejeru čiji je ekran osetljiv na dodir. Ekran je dijagonale tri inča (400 x 240 piksela), a osim za prikaz grafičkog interfejsa i navigacije po menijima, može poslužiti za gledanje filmova u formatima WMV9, MPEG4, DivX i XviD. Slika je odlična, jedino morate malo navići oči na gledanje filma na ekranu od samo tri inča. Ako volite velike ekrane, priključite ovaj plejer na TV preko isporučenog A/V kabla. Što se zvuka tiče, uz MP3 podržani su i ostali poznati formati: WMA, WAV, AAC i FLAC. Vreme autonomije ovog plejera jeste 25 sati rada pri slušanju muzike i pet sati za video, dok se za kvalitetnu reprodukciju pobrinula hvaljena tehnologija X-Fi. Creativov plejer nudi se u kapacitetima od 8, 16 i 32 GB, a ako vam to nije dovoljno, možete ga proširiti preko kartice microSD do 32 GB.

Cena: 150 evra
Kontakt: Computer-Land, www.compland.rs

Na Zenu možete slušati i FM radio programe

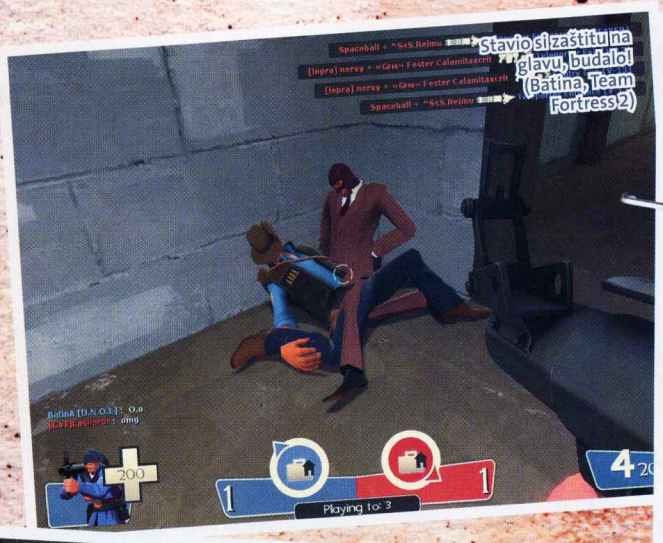
TV je opremljen digitalnim tjunerom

Ledolomac
Samsung UE-40-B6000VW

LED tehnologija unela je revoluciju među LCD televizore, koji više ne pate od problema sa slabijim kontrastom. Samsung LED TV serije 6000 odličan je televizor - pokazaće vam koliko je LED tehnologija kvalitetna. LCD najnovije generacije, ultraslim dizajna, ima dijagonalu od 40 inča, što je prava mera za uživanje u igrama. Podržava Full HD rezoluciju, i to u odličnih 100 Hz. Karakterišu ga pojačan spektar boja i odličan kontrast, mnogo bolji nego kod konkurencije, koja se koristi klasičnom LCD matricom. Možete čak gledati fotke direktno sa USB fleš-diska! Televizor će bez problema prikazati video fajlove, kao i fotke u JPG formatu. Ukoliko imate neku od novih konzola, na primer PlayStation 3 ili Xbox 360, moći ćete ih bez problema povezati putem HDMI ulaza, kojih ima čak četiri.

Cena: 149.999 dinara
Kontakt: Stav, www.stav.rs

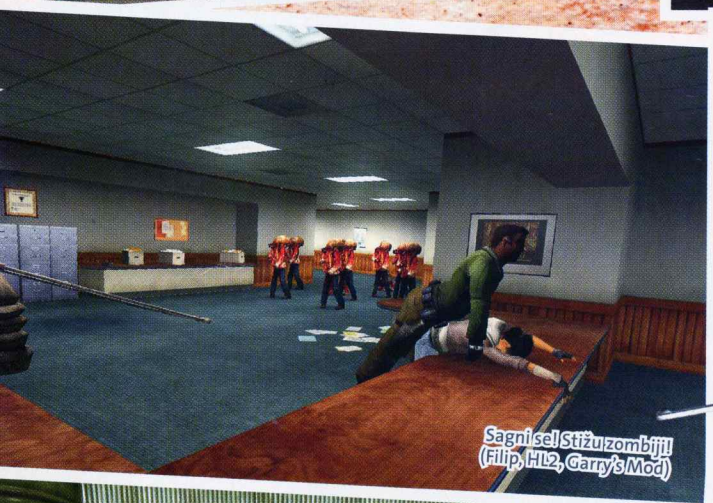
ScreenFunSh



Stavio si zaštitu na glavu, budalo! (Batina, Team Fortress 2)

Samo malo da odremam (Paradox, CSS)

Tako ti je to, kad ne znaš odgovoriš u Kèš taksiju (Branko, GTA4)



Sagni se! Stižu zombiji! (Filip, HL2, Garry's Mod)

...ne znam šta su letnje šeme (Miloš, Crysis)

Ups, pardon (Nikola, Tomb Raider Anniversary)

Ala se ovaj zaleteo! (Stanković, Wanted)

Gde da se sakrijem? (Uroš, CoD4)

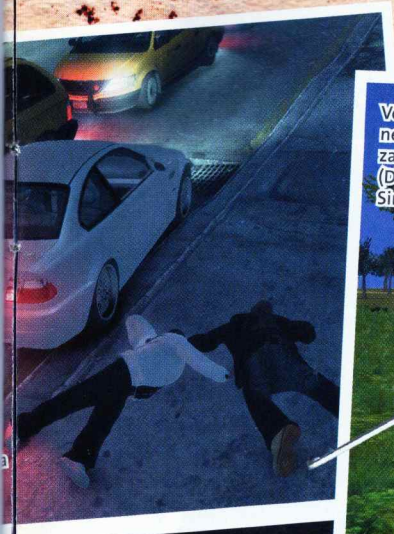
Baš ti gori za vežbe za kičmu? (Mlada, Wolfenstein)

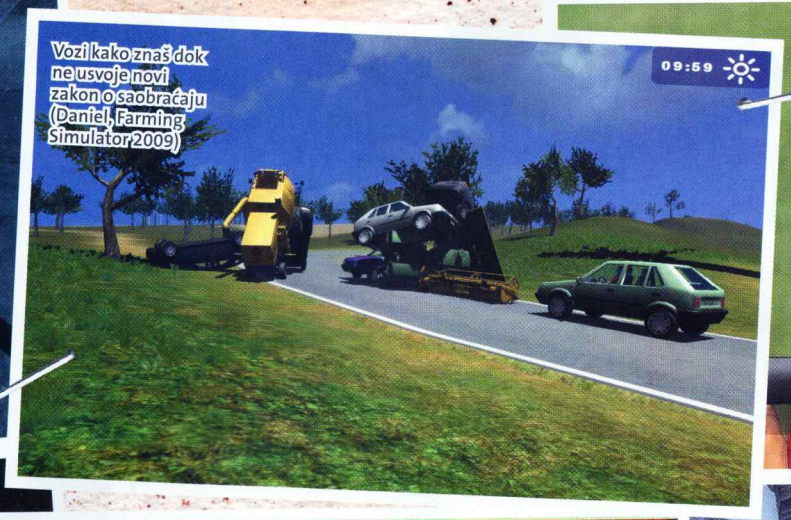
ots

NAJBOLJI NA JEDNOM MESTU

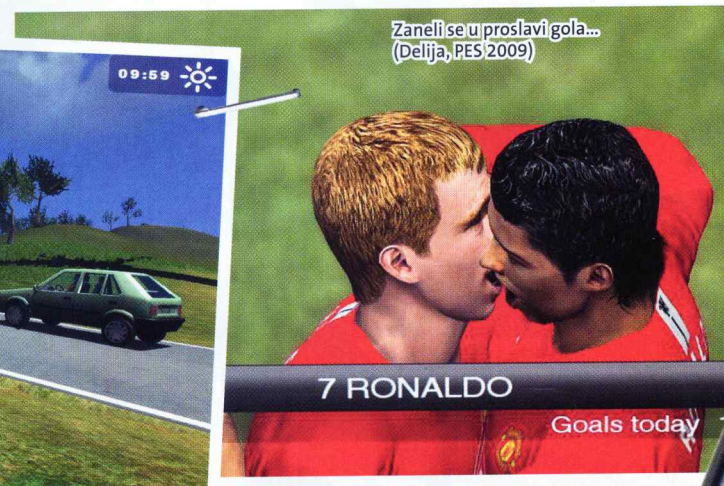
Već godinama redovno sakupljamo vaše ScreenFunShoots i objavljujemo najbolje u rubrici GameOver. Međutim, redakcija se često dvoumi, troumi ili čak četvoroumi u vezi s tim koji je screenshot najbolji, pa mnogi od njih ostanu neobjavljeni. Vreme je da se pravda ispravi!

Objavljujemo najbolje ScreenFunShoots koje smo sakupili u prethodnih nekoliko godina, nadajući se da ćete nam i dalje slati sve one što su vas dobro nasmejali dok ste pržili neku igru. I ne zaboravite! Koristite se programima poput HyperSnapa za XP ili FRAPS-a za Windows 7 za caputure jer su dovoljno vešti da izvade Shoots i iz najotpornijih igara.

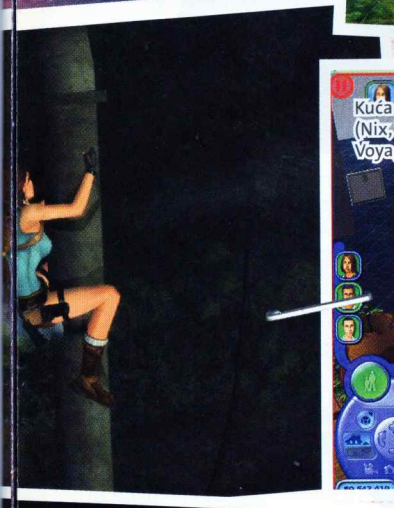




Vozi kako znaš dok ne usvoje novi zakon o saobraćaju (Daniel, Farming Simulator 2009)

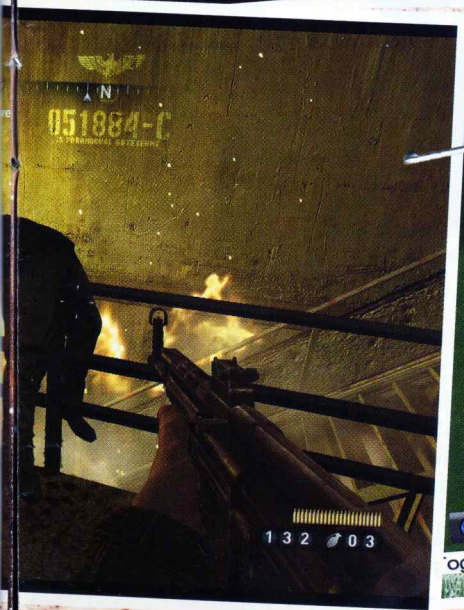


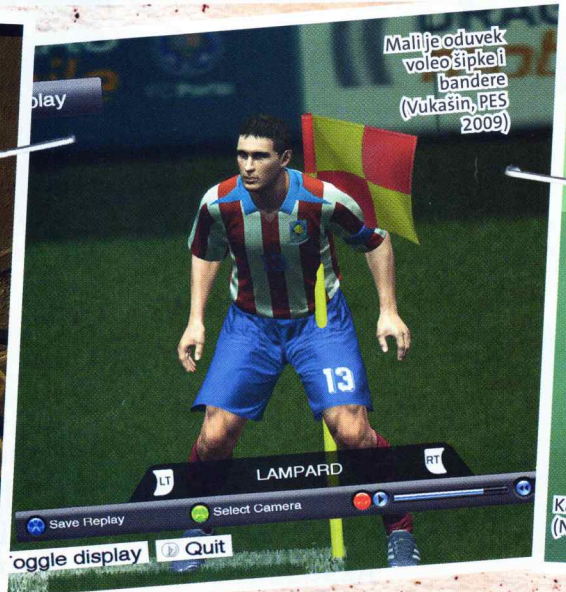
Zaneli se u proslavi gola... (Delija, PES 2009)



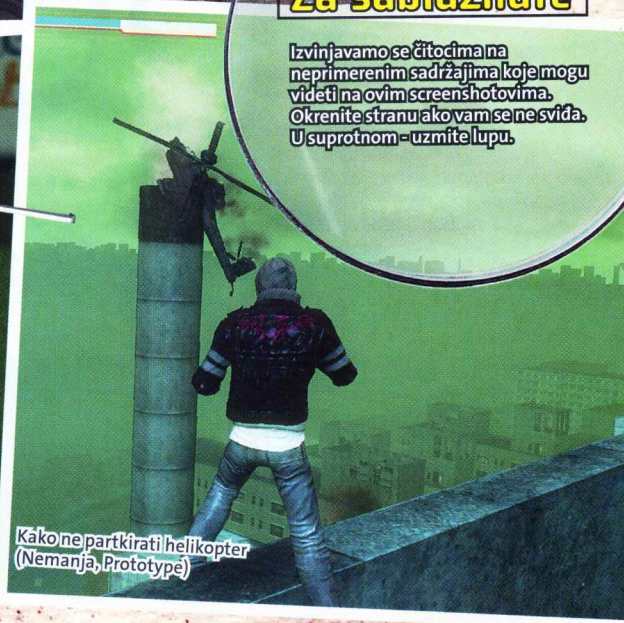
Kuća s bazenom (Nix, The Sims 2 Bon Voyage)

Mora da je Chuck Norris prošao ovuda (Panić, Medieval II Total War)





Mali je oduvek voleo šipke i bandere (Vukašin, PES 2009)


Kako ne partkirati helikopter (Nemanja, Prototype)

Za sablaznute

Izvinjavamo se čitocima na neprimerenim sadržajima koje mogu videti na ovim screenshotovima. Okrenite stranu ako vam se ne sviđa. U suprotnom - uzmite lupu.

ASSASSIN'S CREED II™

Mega poster u delovima 4

Evo vama i nožice junaka Ezio Auditore da Firenze, pa sada možete uživati u njegovoj kompletnoj levoj strani dok pržite Assassin's Creed 2 na PS3 i Xboxu 360.

Top-lista video igara

Pojava blockbustera drastično je izmenila sezonu top-lista, pogotovo kad je reč o vrhu. Na prvom mestu zakucao se novi CoD, dok je Ezio drugi samo zato što ga još nema za PC.

No. igra	Platforma	Žanr
1. CoD: Modern Warfare 2	**PC, PS3, 360**	**shooter**
2. Assassin's Creed 2	PS3, 360	arkadna avantura
3. Dragon Age: Origins	PC, PS3, 360	RPG
4. Pro Evolution Soccer 2010	PC, PS3, 360	fudbal
5. NFS: Shift	PC, PS3, 360	vožnja
6. Batman: Arkham Asylum	PC, PS3, 360	akciona avantura
7. Left4Dead 2	PC, 360	shooter
8. Borderlans	PC, PS3, 360	shooter
9. Uncharted 2	PS3	arkadna avantura
10. Brutal Legend	PS3, 360	arkadna avantura

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Ivan Ivanović poneo sa sobom?

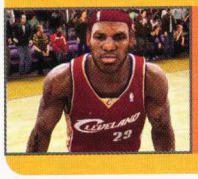
Popularni voditelj TV kviza Keš taxi ima veoma malo vremena za igranje, ali priznaje kako voli da oprži neku sportsku igru u društvu. Sva sreća pa ne igra igre na mobilnom dok vozi...

1 PES 2009 (PS3)

Volim da igram fudbal jer me najviše odmara. Ali probem je što se nerviram kada gubim, pa ga onda odmah isključim

2 Need for Speed: Shift (PS3)

Dobio sam ovu igru od drugara i baš mi se sviđa kako su urađena kola i staze. Deluje vrlo verno. Kad će ubaciti taxi vozilo u igru? :)



3 NBA Live 10 (PS3)

Ovo je igra koju najčešće igram u društvu. Dobro sam se izveštio, ali mi najteže idu trojke. Imate li neki fazon da me naučite? :)

Surftips

Bravo online

Lady Gaga, Avril Lavigne i Beyonce na jednom mestu

Bravo, najpoznatiji magazin za tinejdžere, dobio je nov sajt s modernim dizajnom i mnoštvom raznolikog sadržaja, što ga čini jednim od najkompletnijih sajtova u Srbiji namenjenih mlađoj populaciji. Saznajte sve o stranim i domaćim celebrity zvezdama, pogledajte fashion savete, pročitajte horoskop i četujte s drugim surferima na sajtu. Pogledajte u rubrici Multimedija koji su gadgeti aktuelan hit i koji je mobilni telefon najbolji za Facebook.

www.bravo. rs

Džeparac za dizajnere

Otvorite nalog MoneyBoockers da bi vam uplatili novac

Imate smisla za dizajn i voleli biste da zaradite neku kintu na tome? Sajt 99designs.com nudi poslove za dizajniranje logoa, veb-sajtova, vizitkarata, reklama i svega drugog što spada u vizuelnu komunikaciju. Potražite posao koji vam odgovara, učestvujte na konkursu s drugim članovima sajta, pa ako se vaš rad svidi poslodavcu - dobićete pare. I to ne male, jer poslovi na ovom sajtu vrede od 150 do čak 5.000 dolara!

www.99designs.com

Test brzine

Želite da izmerite brzinu svoje internet konekcije? Ništa lakše! Skoknite do sajta SpeedTest i kliknite na test Begin. Dobićete podatke u megabitima za download i uploade. Ako želite, možete izabrati server s kojim ide urađen test.

www.speedtest.net

Svi Googleovi servisi

Ima li nekog od vas ko se ne koristi nijednim Googleovim servisom? Naravno da nema, jer je Google postao dominantna kompanija na internetu. Ukoliko želite da vidite kojim se sve Googleovim servisom koristite i da im brzo pristupite, koristite se Google Dashboardom.

www.google.com/dashboard

Džaba igre

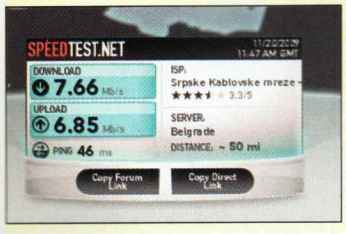
Lockerz je sajt u bata fazi na kojem ćete dobijati poene odgovarajući na pitanja. Kada ih sakupite dovoljno (oko 250), dobićete igru besplatno. Dele se naslovi za Xbox 360, Nintendo Wii, iPhone i slično. Na forumu ScreenFun dobićete invite.

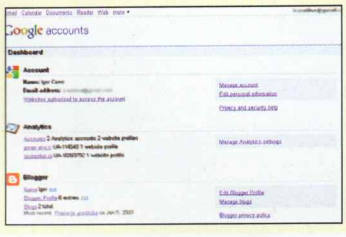
www.lockerz.com

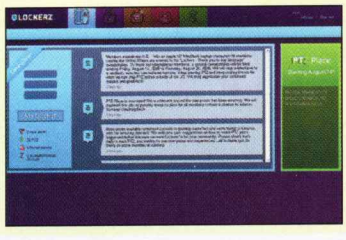
Pismo potomcima

Na sajtu keo.org možete ostaviti poruku koja će u narednih 50.000 godina kružiti oko Zemlje s milionima drugih. Satelit Keo, koji će nositi poruke, vraća se na Zemlju 52011. godine. Maksimalna veličina poruke iznosi 6.000 karaktera.

www.keo.org







IGRAČKI HOROSKOP

Jarac (21. 12 - 19. 1)

Jarčevima sreća stiže direktno s torenta u prvu kuću

Lepo izgledate, srećni ste i zadovoljni. Kako lepota dolazi iznutra, možete za to zahvaliti svim pređenim igrama u 2009. godini. Srećni ste jer nijednu od njih niste platili, već ste ih svukli s torenta "za dž". Zadovoljni ste jer niko ne pokreće krivični postupak protiv vas. Što se tiče ljubavnog plana, to što su vam rogovi svakog dana sve veći - ne možete pripisati devojčinom varanju, jer je nemate, već čestom pozajmljivanju džojstika svuda i svakom. Na poslu ćete od viših instanci dobiti pohvalu jer ste se konačno obrijali, dok će vas ostali Jarčevi ismevati.

Download *.*

ScreenFunShot

Mister Proper proverava čistoću (Batman: Arkham Asylum, Nikola)

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno s komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (uputstvo). Željno čekamo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 56 – 12/09

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Ivan Ščepanović (ivan.scepanovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Maćešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

ROCCAT™ SDMS

> FOR PERFORMANCE LOVERS

ORGANIZE YOUR DESKTOP WITH ROCCAT™ SDMS

ROCCAT ARVO

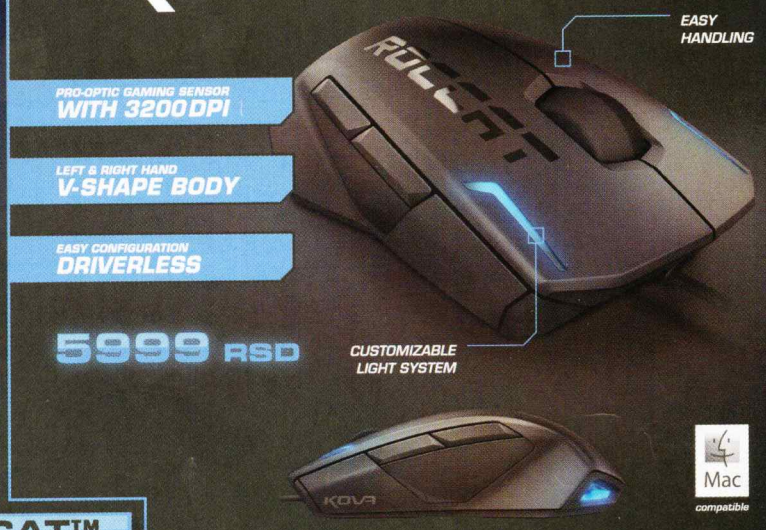
COMPACT GAMING KEYBOARD

5999 RSD

*patent pending

ROCCAT KOVA

PURE PERFORMANCE GAMING MOUSE



5999 RSD

Mac compatible

ROCCAT™ SDMS

ROCCAT APURI

ACTIVE USB-HUB WITH MOUSE BUNGEE

3999 RSD

*mouse not included

ROCCAT SOTA

GRANULAR COAT GAMING MOUSEPAD

2299 RSD

MORE INFO AT WWW.ROCCAT.ORG/SDMS

ex ecentar HARDWARE & NETWORK SOLUTIONS

UVOZ I DISTRIBUCIJA

Ex Ecentar doo
Ibarska 2
Beograd

www.execentar.com
prodaja@execentar.com
tel: +381 11 6447-190

PRODAJNA MESTA:
Web shopovi: www.kameleon.rs - www.naprodaju.com

BEOGRAD:
- GameS: Dečanska 12, TC Delta City, Ušće Shopping centar; www.game-s.rs
- Comtrade Shop: Ušće Shopping centar, TC Delta City, TC Merkator, Golsvortijeva 38; www.comtradeshop.com
- Orange shop - Ruzveltova 1 (TC Vukov spomenik)
- Green shop - Terazije 30-32
- Strong Computers - Balkanska 29
- Game World - Kraljice Marije 35
- Gigatron Shop: Kirovljeva 17, Kraljice Marije 57; www.gigatron.rs

NOVI SAD:
- GameS - TC Bazar
- Comtrade Shop - TC Merkator
- White Shop - SPC Spens

NIŠ:
- GameS - TC Merkator
- Tico - Cara Dušana 65

OBRENOVAC:
- Shrooms - Kralja Petra I 35

VRŠAC:
- Black Shop - Sterijina 43

ZAJECAR:
- Taurus - 7 Juli bb

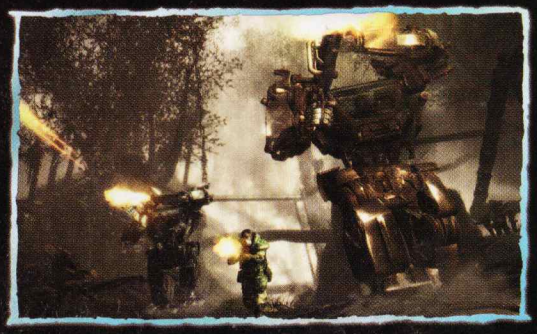
CACAK:
- Uspon - Gradsko šetalište 57
- GSM&PC Shop - Kuželjeva 19

POŽAREVAC:
- GSM&PC Shop - Trg oslobodenja 3

JAMES CAMERON'S

AVATAR™

THE GAME



GLEDAJ FILM, IGRAJ IGRU

12 www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360 PS3 PSP Wii NINTENDO DS.

LIGHTSTORM ENTERTAINMENT

20th CENTURY FOX

UBISOFT

James Cameron's Avatar: The Game © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. Game Software excluding Twentieth Century Fox Film Corporation elements © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. James Cameron's Avatar, The Game, James Cameron's Avatar and the Twentieth Century Fox logo are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Licensed to Ubisoft Entertainment by Twentieth Century Fox Film Corporation. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Lightstorm Entertainment logo is a trademark of Lightstorm Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

Distributer: COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309.95.95, 309.95.96, www.computerland.rs